TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：快刀完全攻略　圣典的谜与暗号

附赠别册，不另收费，感觉超值的享受！



ARTDINK



吸血鬼传说

ヴァンピール

The Recurrence of the Vampire's Nightmare.

机种：PS　类型：SLG

厂商：ARTDINK　发售日：1999年3月









1999年2月1日出版

(月刊)1999年第2期(总第31期)

科学时代
电子游戏与电脑游戏



本别册不另收费，请读者届时查收。

本刊顾问:常志海 林 英 黄宗道 尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编:陈曰岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
责任编辑:余森 有余
美术编辑:徐扬
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
联办:海南定安南国农庄有限公司
编辑出版:《科学时代》杂志社
社址:中国海南省海口市海府一横路科技咨询大楼四层
电话:0898-5351867
传真:0898-5340270
邮政编码:570203
照排:中博设计制板有限公司
印刷:西安新华印刷厂
广告许可证:琼工商广字04号
发行:《科学时代》杂志社
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
邮发代号:42-156
出版日期:1999年2月1日
定价:6.50元

☆业界传真 COMING SOON

栏目责编:ANGEL

☆新作指南 NEWEST GUIDE

栏目责编:E·T

☆风云论谈 DISCUSSION

栏目责编:DRAGON

☆纵横四海 COLUMN

栏目责编:BLUE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆编读往来 EDITOR & READER

栏目责编:默文

☆广告 ADVERTISEMENT

附赠别册:漫园 (责编:BLUE)

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



Dreamcast 的大作“莎木”发表会



预定于’99年春发售的Dreamcast游戏“莎木”的制作发表会，于’98年12月20日召开。发布会在上午、下午、傍晚分3回举行，有众多的玩家到场。

以前曾经说过“莎木”是世嘉AM2研的铃木裕部长制作的游戏，发布会上除首次公开了“莎木”的游戏画面，还介绍了故事和人物，另外铃木还手持手柄对操作性和游戏内容进行了说明。以外游戏画面中的人物、建筑、背景等全部用CG描写。包括公开的画面，游戏中的所有画面，都通过Dreamcast达到了即时的动感。聚在一起的人们全都对美丽的游戏画面感到惊叹。



当天的发布会中也有很多名人，例如饭野贤治、冈本吉起、押井守等，当然，一班SEGA的高层人士——大川会长、入交社长、汤川专务都有出席。发表会由交想乐团演奏多首“莎木”的主题音乐作开始，负责司仪的是著名作曲家三枝成彰和现在已退居幕后的千叶丽子，当然也少不了这次大会的主角——“莎木”的监制兼总指挥铃木裕了，而且还有以藤冈弘为首的声优阵营。

发表会主要是以播放影片的形式介绍“莎木”的特色。在约个半小时的发表会中，将近播放了一小时介绍片段，如果跟“D之食桌2”、“索尼克大冒险”的发表会相比，这次的发表会上制作者的发言相对比较少一些。



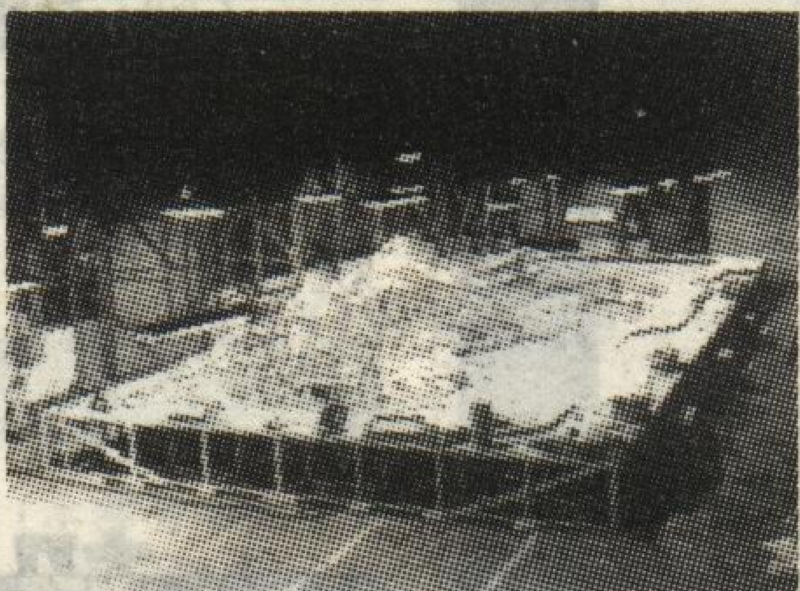


真实的立体布景 “ガタンゴトン”召开制作发布会



东芝EMI预定将于’99年3月发售PS游戏“N GAGE”运营游戏“ガタンゴトン”。这是由EMI、トミー、JR东日本、ジェイアール东日本企画4家会社共同开发的，在真实图像的立体布景中运营N GAGE(铁道模型)的模拟游戏。该游戏的制作发布会于’98年12月17日召开。

为了纪念其发售，在’99年1月17日举行了大会。在这个大会中公开了由JR东日本大宫工厂制作的世界最大的N GAGE立体布景。当天除可实际操作这个N GAGE之外，还可试玩此游戏。该游戏中可体验实际的车站和建筑物，想运营N GAGE的人就等着发售吧!





任天堂明年可能推出新主机?

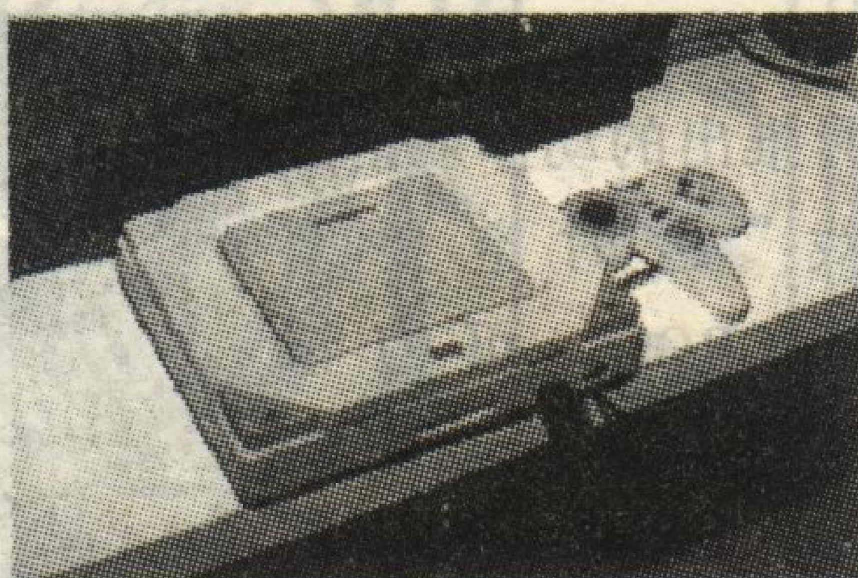
最近在日本日经产业新闻对任天堂山内社长所作的一次访问中，当谈到对DC的感想及任天堂的销售战略时，山内社长却突然表示：“虽然不能详细地说，但我们正打算明年投入一种比64DD有更强冲击、且利用了电话线的商品。”利用电话线等于表示这是一部有MODEM的新机种，而当日本方面作进一步的求证时……

“还不能作详细的介绍，但既然是任天堂的商品，就可以肯定会是家庭游戏机的。”(任天堂宣传部)

从过往任天堂的处事手法来看，所谓的明年大有可能会延期至2001年，若然是这样的话，则有可能真的是一部N64的后继机，但若是真的可在明年内推出的话，则估计可能会是N64和64DD加入MODEM功能的一体化主机。



DC 首个全真人电影 GAME ——《WEB MYSTERY》



自 DC 由公布至推出以来，已经先后宣布了多种不同类型的游戏，但这次要介绍的新作，对 DC 来说却是较为罕见的品种——电影式 AVG，这 GAME 主要由 SEGA 及 PANASONIC WONDERTAINMENT 共同开发，是一款由真人所主演的冒险游戏，但是据称游戏会和一般戏剧式的冒险游戏不同，并非“单纯的游戏戏剧化”，但游戏会完全以真人电影方式表达，所以大家绝对可以由这 GAME 看看 DC 的播片机能可以到怎样的水平。



游戏的背景以亚洲为主，包括了日本、香港及济州岛等，而主角則是一个电脑工程师。故事方面是由不断从 INTERNET 上收到一些不可解的预知影像而起……而选角方面，包括有津田英佑、森川 ASAHI、河原 AYA 等，虽然我国玩家对他们可能并不很熟悉，但帅仔靓女相信很快便记住吧?! 此 GAME 由’98 年秋开始制作，预定’99 年春可以推出，定价为 5800 日元。



《DUKE NUKEM》N64 最新作!



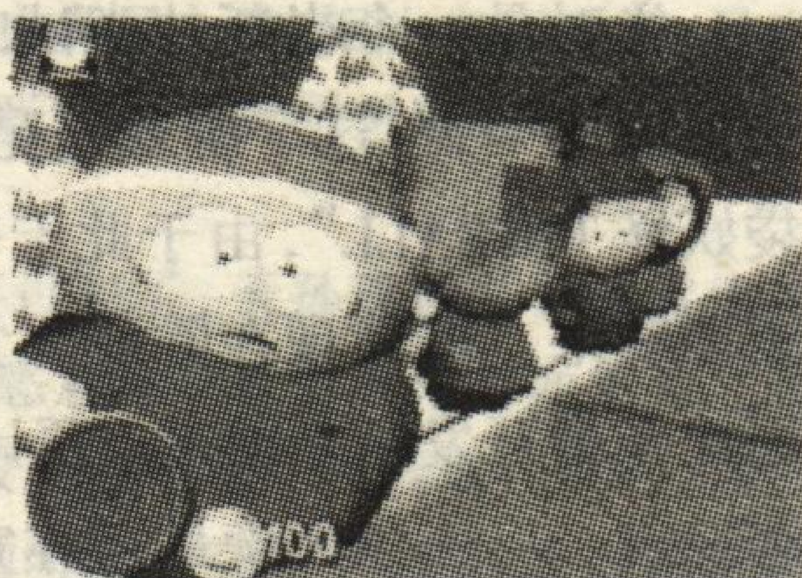
曾于多个不同的机种上推出的《DUKE 3D》系列，继 PS 上的《DUKE MUKEM TIME TO KILL》后，其更新的一辑终于在 N64 上推出了。游戏名为《DUKE MUKEM Zero Hour》，玩法和之前的系列有点分别，虽同是以立体射击的形式进行，但却是像“BIOHAZARD”类的第三方视点。在今集里主角 DUKE 穿梭于时空中，将打算利用时光机械灭绝人类的怪物消灭。



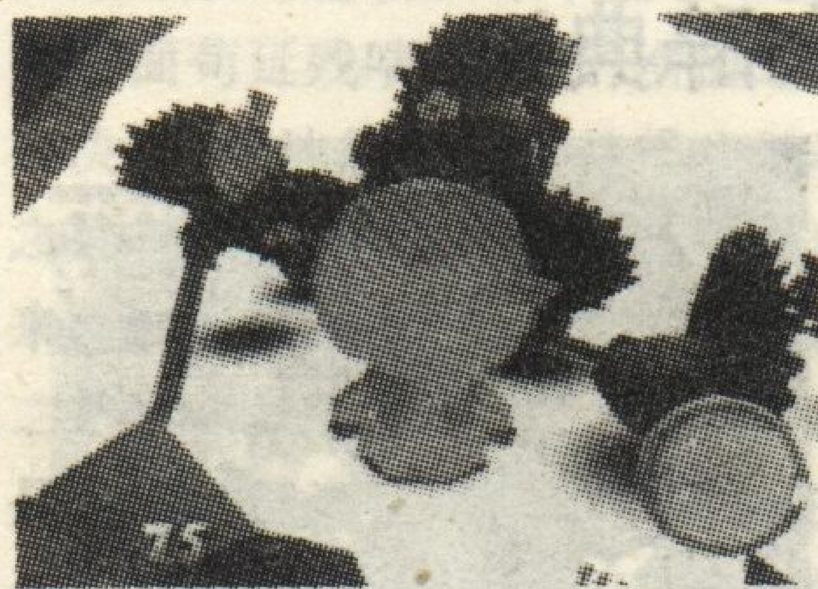
在游戏中玩者能够利用强劲的武器，将怪兽彻底的消灭，另外更能让四名玩者进行同时对战，这游戏将会于’99 年 3 月推出，大家到时又能在 N64 上来场大战了!



《SOUTH PARK》在 N64 上推出!



近期在人们中引来争论的卡通“SOUTH PARK”，现在于 N64 上和大家见面了。游戏是以立体射击的方式进行，故事讲述有一颗神秘的彗星突然高速撞向 SOUTH PARK，彗星使得 SOUTH PARK 所有的火鸡疯狂起来，任何人走近均死无全尸，于此同时 CARTMAN 的母亲竟被异形捉走，能够拯救世界的就只有 SOUTH PARK 内四名麻烦多多的小孩：CARTMAN、KYLE、STAN 和 KENNY……。



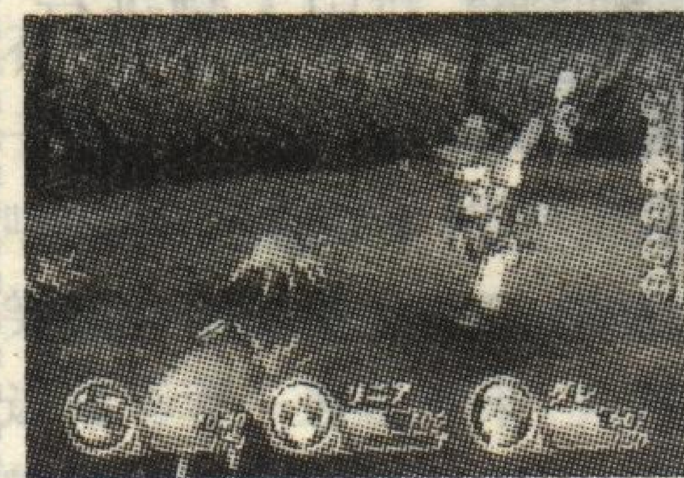
在游戏中大家能够控制着上述的四名主角，击退不断而来的敌人，另外它最大的特色就是能够让二至四人同时进行对战，角色们可利用不同的武器，将对方杀个片甲不留，如果大家是此卡通的拥护者，请绝不要错过这款将会于’99 年春季推出的“SOUTH PARK”!



Dreamcast 几款大作再次延期



DC 的“世嘉拉力 2”本来是随主机一起发售的一款游戏，但当主机发售的时候官方又宣布将其推迟到 1 月 14 日，而这回官方又发布一条新的消息，说是此作品发售日改为 1999 年内，具体时间则未能确定。这对于“世嘉拉力”迷们来说是一个十分不好的消息，本以为在 14 号就可以玩到这个赛车名作，可以享受到其优美的画面和真实的赛车感觉，但是现在是不可能了，大家只有耐心地去等候。



另外官方还同时宣布 DC 的另一大作“神机世界”发售时间也改为 1999 年内。而“POWER STONE”则将推迟至 6 月 30 日发售。



PS 网上卖 GAME 计划

SCE 现于日本正策划网上购买游戏的计划，只要游戏公开发售后 2 个月便会自动在网上出现让大家订购，而且这些游戏都会比较便宜，当 SCE 确定了已经收到费用之后便会于一周内将游戏送到玩者手上。不知道内地可否开设中国 SCE 的网站来实行这个网上卖 GAME 计划呢?

GB推出震动卡带!

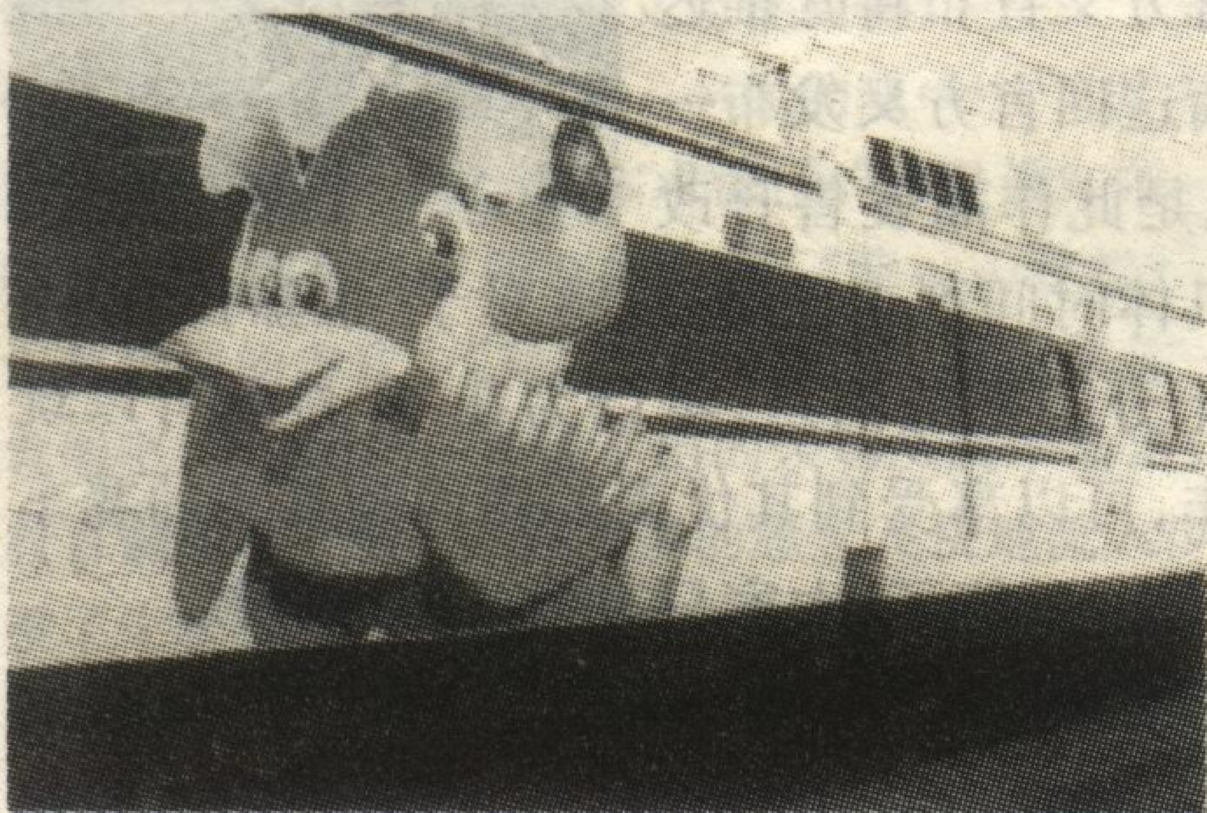
绝对是一个崭新的尝试! 因为任天堂打算推出附有震动机能的卡带，这个游戏正是即将推出的全新GB游戏“口袋妖怪PINBALL”，由于此卡带内藏有震动器，所以可产生震动效果。据称现在除任天堂本身外，还有第三厂商正利用此卡带开发全新游戏，预计在'99年初这些游戏将会陆续发表。另外任天堂最近亦宣布，原定是64DD游戏的“口袋妖怪SNAP”，将会改为以卡带形式推出，游戏容量及发售日暂时尚未确定。

与任天堂开发人员的亲近接触——任天堂大辞典!



凭着“玛利奥”及“萨尔达”系列而广受欢迎的游戏主机及软件生产商任天堂，在刚过去的12月23日推出了一张颇具收藏价值的CD-ROM“任天堂大辞典”。在这张Windows专用的CD-ROM内，大家可一次看到任天堂过去、现在、未来，而碟内出现的人物全是任天堂的高层人士，当中当然少不了大家熟悉的宫本茂先生。

BANJO & KAZOOIE之大冒险号



由任天堂发售了N64的动作游戏“BANJO & KAZOOIE之大冒险”。按游戏中人物进行设计的山阴新干线“BANJO & KAZOOIE之大冒险”号列车也于'98年12月5日开始运行了，车体上有BANJO和KAZOOIE的图片设计。

除了12月4日公开了车体上贴的图片外，12月5日在新大阪站还召开了纪念典礼。装扮成BANJO的人偶也出现在车站，为当地的幼儿园小朋友们到大冒险号提供服务。孩子们一边欢呼并对大冒险号充满赞叹。

这段时间内大冒险号每日运行。乘座该车的人们一定会很兴奋的。

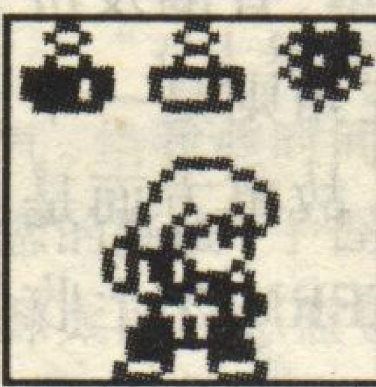
不过，此列车在'99年1月31日后，车身上的人物造型便被刷掉，变回普通的新干线列车。

MACROSS送VF-X2体验版



暂定在'99年3月推出的动作射击游戏“超时空要塞MACROSS~可有记起爱”，不但会以双CD的形式发售，而且还会随GAME附送将会在'99年春推出的“MACROSS VF-X2”体验版，至于“可有记起爱”的售价则暂定为6800日元。

Pocket Station发售延期



SCE的Pocket Station发售延期了。原来预定'98年12月23日发售，现在又被推迟到1月23日，有关部门将延期问题对SCE进行了询问。

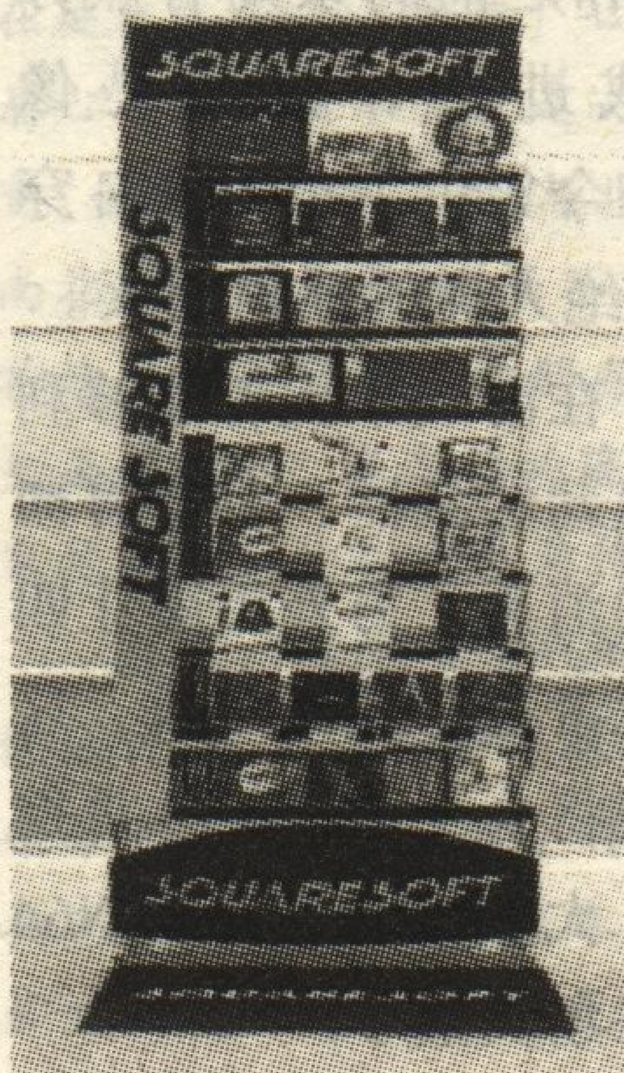
“因为预定的出厂台数没有达到，所以只好延期发售了。这次延期不会对Pocket Station的式样有影响，只能对等待发售的玩者们道歉了，请再稍等。”



对于这次发售延期，生产Pocket Station对应游戏的厂家的反应又如何呢?12月23日发售“街霸ZERO 3”的CAPCOM解释如下：

“虽然很遗憾发售延期了，不过这是一种以前没有过的机型，请大家安心等吧。”

SQUARE情报的发售基地 Game店中常设“SQUARE角”



SQUARE将在日本全国游戏店中占据一角。从'98年12月中旬开始，在日本的游戏店中将设置“SQUARE角”，这个角可陈列SQUARE游戏，并提供新作的发售日和预约等服务。同时有关SQUARE的书籍，游戏音乐CD(限于一部分店)的销售也可进行。“通过SQUARE角为中心的宣传，也将促进游戏及相关书籍的销售和预定”。(SQUARE广报)

PS全球总产量突破5000万台



想不到'98年8月21日总产量才突破4000万台的PS，在短短4个月内产量又增加了1000万台！

SCE在12月21日发表其'94年12月推出市场的家庭游戏机"PlayStation"的全国累积总产量，已经达到5000万台，其中日本占1425万台、北美1935万台、欧洲是1640万台。

至于在这新增的1000万台中，北美占了其中的505万台、欧洲是370万台，即使在日本国内，亦有125万台的新增销量，以现时的市场占有率来看，亦难怪SONY不急于推出新主机了。

PS在各地区总销量走势图

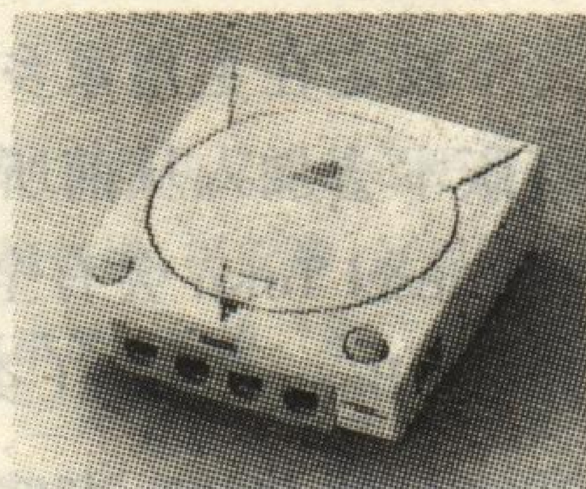
地区/时间	98年2月(3000万台)	98年8月(4000万台)	98年12月(5000万台)
日本	1065万	1300万(↑235万)	1425万(↑125万)
北美	1075万	1430万(↑355万)	1935万(↑505万)
欧洲	860万	1270万(↑410万)	1640万(↑370万)

在PS上看银英传漫画

有人说过利用电脑光碟来代替报刊杂志是一种环保的方法，而德间书店最近便开发了一种在电脑或游戏上按动画画面来看的新类型漫画"CLICK漫画"，并预计由明年春天开始在PS及电脑上推出。

用来打头阵的，是受欢迎小说"银河英雄传说"动画版以及一些以游戏人物为题材的三个作品，这些作品每个约有70页左右的分量，"读者"可以按动画画面上的分格来阅读，其特征是令漫画中有着PUZ般的游戏性以及原有的对白配音，这种新类型的漫画预计每集会以1500日元出售，有兴趣的朋友到时不妨留意。

大抽样调查、年初商战预测



在游戏界竞争最激烈的年初商战又开始了。日方杂志在日本大约200家游戏机店中进行了大抽样调查，并对年初的商战进行展望。

提问内容有：①最让人期待的商品是什么？②今年的年初商战会很激烈吗？③1999年的游戏界景气吗？共三点。

最让人期待的商品是什么？

关于问题①的结果为Dreamcast、Play Station、彩色Game Boy三者占据了前3位，第4和5位是GB用游戏"游戏王水银妖怪"和PS用游戏"陆行鸟之不可思议的迷宫2"，记忆卡和BEAT MANIA专用手柄也有许多票。

在本次调查中人们对硬件销售额也寄与了很大的希望，在年初的商战中究竟哪款主机能成为主角呢？

今年的年末年初商战展望？

对于人们如何看待今年的商战，游戏机店有各种各样的意见。

首先最多的意见认为："没有重要的游戏，但有许多游戏获得了成功。"在丰富的选择中玩者有一种放心的感觉。另外还有："Dreamcast的发售引起了业界的注目，这将促进Dreamcast的销售额。"(P BOYS琴平店的意见)由于Dreamcast的发售而使得业界更加活跃，这很引人注目。但是也有"去年的印象不好，希望有'FFⅧ'和'世嘉拉力2'"(大将军店)这样的意见。另外还有"游戏发售日过多"的意见及Pocket Station发售延期等意见。

1999年初的商战中将有许多优质的游戏，不过从这些意见也反馈出了玩者的要求。

1999年游戏界是否景气呢？

'99年游戏界会怎么样呢？回答"比1998年更差"的占了半数……理由有"达不到顾客要求"等许多。但是"新机种将推动业界"、"'用FFⅧ'和'勇者斗恶龙Ⅶ'挽回全盛局面"的呼声也很高。我们衷心期待明年会更加繁荣。

一句话新闻

★ 近日世嘉公司宣布其DC版的"死亡之屋2"将于1999年3月18日发售，此作是基于NAOMI街机基板的完全移植版。

★ QUEST已经推迟了N64大作"皇家骑士团3"的发售日，从'98年冬延迟到'99年春。

★ KONAMI决定推迟DC版音乐游戏"Popn' Music"的发售，原本是定于2月发售，现在变成了未定。另一款"王牌空战"类游戏"Flight Shooting"也被推迟到未定。

★ CAPCOM宣布他们为DC制作的"超级漫画英雄对CAPCOM"将在99年3月25日发售！

★ HUDSON将在PS上发售一款RAC游戏"Bomberman Fantasy Race"，游戏的主角是HUDSON公司著名的"炸弹人"，游戏中有7条赛道，还会有一些隐藏赛道，支持双人分屏对战和震动手柄，沿途的宝物总共有15种，发售日不明。

★ 美赛亚正在为Dream Cast开发一个梦幻模拟战(Langrisser)型态的游戏，我们在上个月曾询问过美赛亚为什么不再开发新一代梦幻模拟战，美赛亚的公司代表表示梦幻模拟战在历经五代(事实上不止)后剧情已经僵化了，

一个全新的故事比较容易发挥。

★ 关于新版本的SPIKEOUT的消息，SPIKEOUT的新版本将改名为Final而不是之前所说的Digital Battle，里面有一个设定在主角家乡的新关卡叫做SPIKE' S CAMP，另外新版本会加入从前所没有的特效到原有的关卡里面，例如在Diesel Town会有全新的下雨效果，新版本也会有几个全新的Bonus Stage(类似Street Fighter系列里的Bonus Stage)，在Bonus Stage时玩家是无敌的，分数的高低是根据玩家在一定时间内打倒的敌人数目来决定的，相信这可增加游戏的可玩性，新版本的SPIKEOUT在明年第一季就会推出。

★ HUMAN Entertainment表示由于Dreamcast的计算能力和RAM比SATURN高出许多，因此如果在Dreamcast上开发其著名摔角系列——"火焰摔角"的续集的话，可以同时容许15个人玩大混战模式，目前还不知道是否会透过网路来连线。

★ DC版"超能力大战2012"的新消息：DC版每个角色都会有一段介绍动画，另外还加入了一个新的角色"Golden Emilio"，在任何模式都可以选用。游戏画面质量与街机版完全相同，游戏发售日定于'99年3月4日！

★ UEP System将在3月发售PS版的"Rising Zan ~ The Samurai Gunman"，这是一个带有RPG要素的3D动作游戏，在游戏中你要扮演的是一个牛仔装束的以剑为武器的人"Zan"，你可以创造自己的连续技和必杀技，游戏中还有一个"百人斩"模式使你能够练习连续技。

★ TAKARA正为PS开发一款游戏"Microman"，游戏中你控制的是一个玩具大小的英雄人物"Microman"，在每一关你要找出并击退侵略者，游戏中会出现20多位同伴帮助你，每人都有特殊的能力。游戏中穿插有大量CG动画。定于3月发售，支持震动手柄！

★ SQUARE社长最近公开发表了一个声明，称他们正为PS的后继机种PS2开发一款新游戏，PS2是真正的128位的主机，发售日定在'99年冬的早些时候。当被问及SQUARE是否会为DC开发游戏时，他说道："DC因为支持网络功能，是一款吸引人的主机。"但他们并没有为DC开发游戏的任何打算！他也表示今夏发售的PS游戏"武藏传"的成绩令人满意，今后将会开发该游戏的续作，并有意将之作为又一SQUARE的系列作品。

★ 由UBI开发将在明年2月18日发售的"摩那哥赛车"将对应赛车方向盘，将有6个模式，包括冠军模式、时间竞赛、街机、练习、对战和模拟模式，在模拟模式中玩家可以藉由赛车来赚钱然后改装车子。"摩那哥赛车"的画质精致，并且有超过17个赛车跑道和5个观看角度可供选择，是一个值得一试的赛车游戏。

★ 一位AM2成员谈到有关"VR战警3"的计划，他表示"VR战警"系列和市面上其他的立体枪射击游戏是不同的，"VR战警"讲究准确度，即以最少的子弹数一枪击倒一个敌人，但是他表示有部分成员希望做成其它的型态，例如：打中敌人手脚后敌人仍能攻击；以连续击中数（Hit Combo）决定分数高低等。另外对于是否会先开发Dreamcast版的问题，他表示虽然总裁讲过这样的话，但是事实上还尚未决定，他强调对于这些问题AM2部长——铃木裕拥有最后决定权，不是其他人可以决定的。

★ EA将为PS制作一款极具爽快感和速度感的运动游戏"Rushdown"，该游戏由三种运动组成：高山速降自行车，皮划艇和划雪，3月发售。

NEWS 上海街机展见闻

本杂志社应SNK公司邀请，于12月3日赴上海参加其新型掌机"NEO GEO POCKET"的发布会及第二天的"ASIA AM SHOW'98"街机展。



发布会当天，日本SNK公司出席的人员有高堂社长、代表中国香港SNK公司的松井、SNK本部海外部部长宫岛、开发部长松本，还有一名是SNK亚洲总代理伊巴先生。他们此次的发布会主要是针对中国的市场，希望的个新型掌机在一年之内销售100万台以上，而且软件和硬件同捆销售，其价格也比日本本土的发售价格便宜。另外，他们还表示将于近期发售NEO GEO POCKET的彩色版，对于这个问题本刊提出了两种机型在非常接近的时间内推出是会影响到贵公司的销售情况。他们的回答是这两种机型分别是对应中国不同的消费层而考虑的。会后为了庆祝此次发布会的成功还举行了小型酒会。





第二天上午，大家又参加了ASIA AM SHOW'98街机展的开幕式，在开幕式后跟随日本游戏界的众位贵宾一起参观的大展，在展中出现了很多新的游戏，尤其是鬼屋2、饿狼3D版、SPIKE OUT以及GUNMEN WARS吸引了大量的玩家"停步不前"。**其中有很多最新格斗游戏出招，请参阅本刊于近期出版的《格斗秘笈》，上面都有详细的分析。**

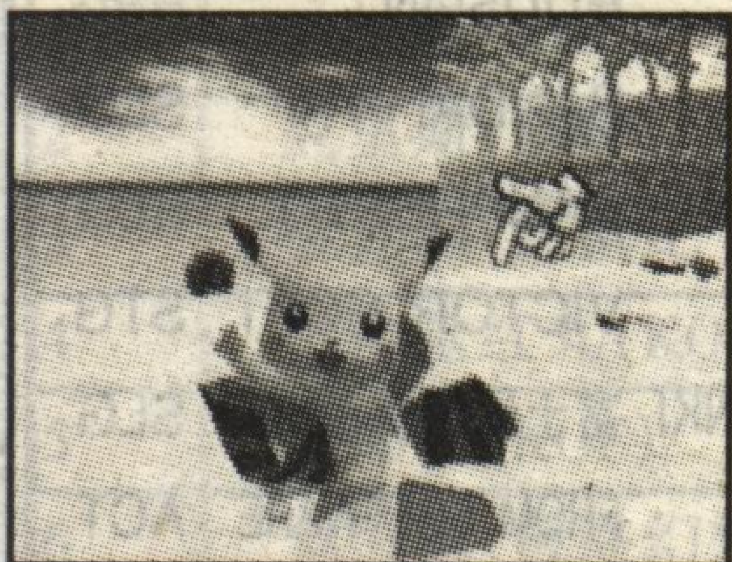
日本热门GAME排行榜 TOP10

以销售量为准

1999年1月15日发布

今月的第一名是N64的元气比卡丘大冒险，而上一期的拉加伊亚已经退出了前10名，还有上一期的口袋妖怪GB版由第六位也降到了第八位。

元气比卡丘64 第1位



N64 厂商：任天堂
类型：RPG
发售日：1998年12月12日

著名的比卡丘被搬上N64后，以其精美的图象和很好的可玩性，使其很快的登上了第一名的坐位。

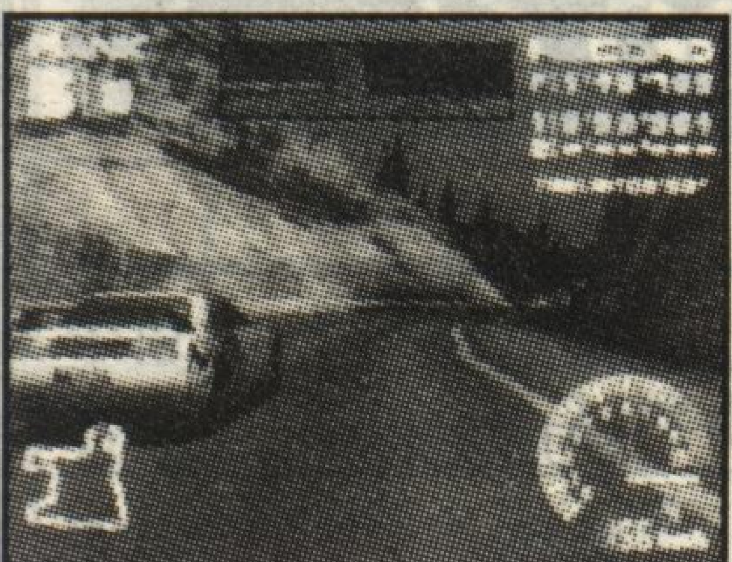
超级机器人大战F 第2位



PS 厂商：BANPRESTO
类型：SLG
发售日：1998年12月10日

这一系列的游戏相信大家都很熟悉，其历代作品都很吸引玩家，这款游戏上榜也是应该的。

RIDGE RAGER 4 第3位



PS 厂商：NAMCO
类型：RAC
发售日：1998年12月3日

在前三代中就可以看出NAMCO的制作实力，而在这一代中又加入了新的玩法。

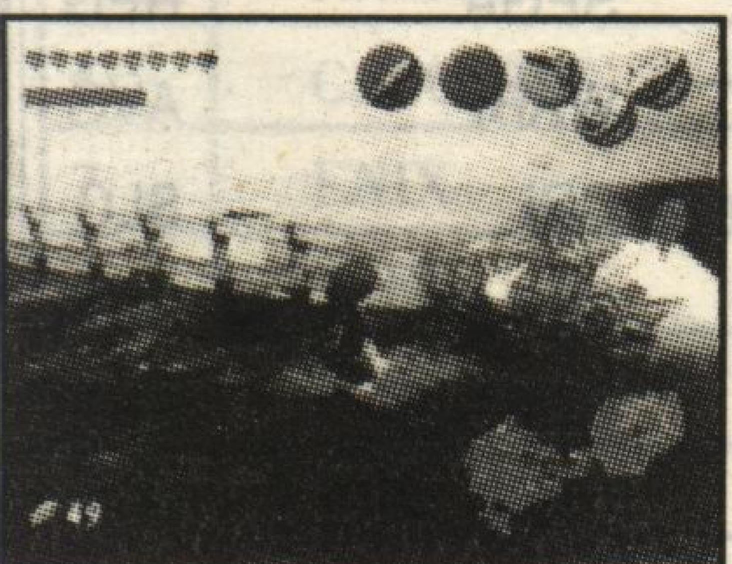
勇者斗恶龙GB版 第4位



GB 厂商：ENIX
类型：RPG
发售日：1998年9月25日

此系列一直是ENIX的精典之作，这个GB版使人们在外出时也可以玩到著名的RPG。

萨尔达传说64——时之笛 第5位



N64 厂商：任天堂
类型：A·RPG
发售日：1998年11月21日

萨尔达64刚一问世就有很好的口碑，其画面精美，动作华丽，使其成为任天堂的又一拳头产品。

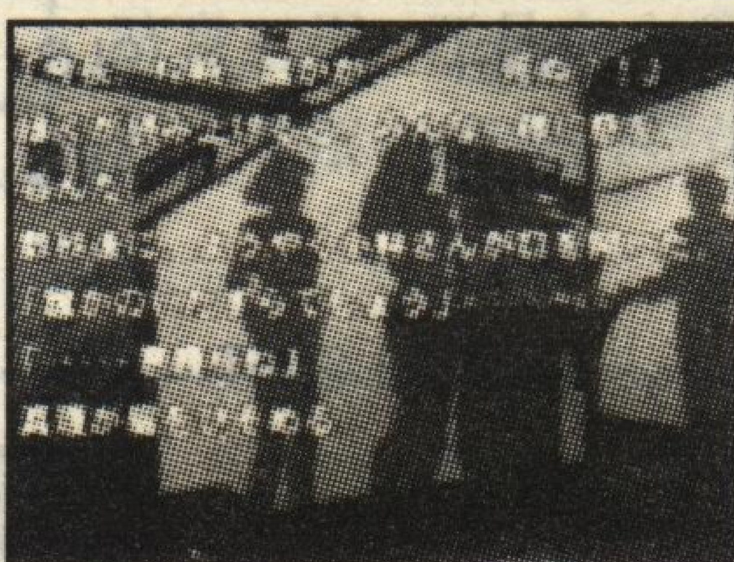
邦乔和卡斯义的大冒险 第6位



N64 厂商：任天堂
类型：ACT
发售日：1998年12月6日

又是一款任天堂的新作，以其新鲜的玩法结合精美的画面吸引了众多的玩家。

恐怖惊魂夜 特别篇 第7位



PS 厂商：CHUNSOFT
类型：AVG
发售日：1998年12月3日

这款PS的AVG游戏以其惊险的剧情令人毛骨悚然的音效营造出一个真实的恐怖世界。

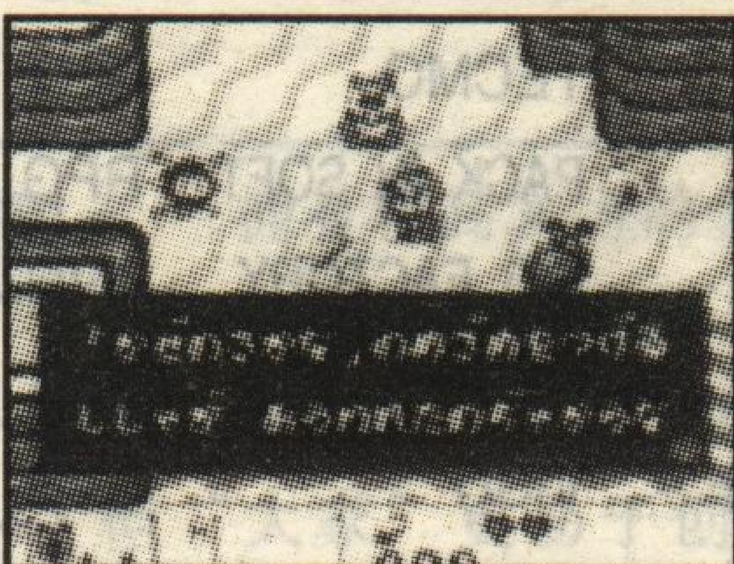
口袋妖怪——比卡丘 第8位



GB 厂商：任天堂
类型：RPG
发售日：1998年9月12日

这款游戏从它一出现一直到现在都很吸引玩家，这也证明了任天堂的深厚功力。

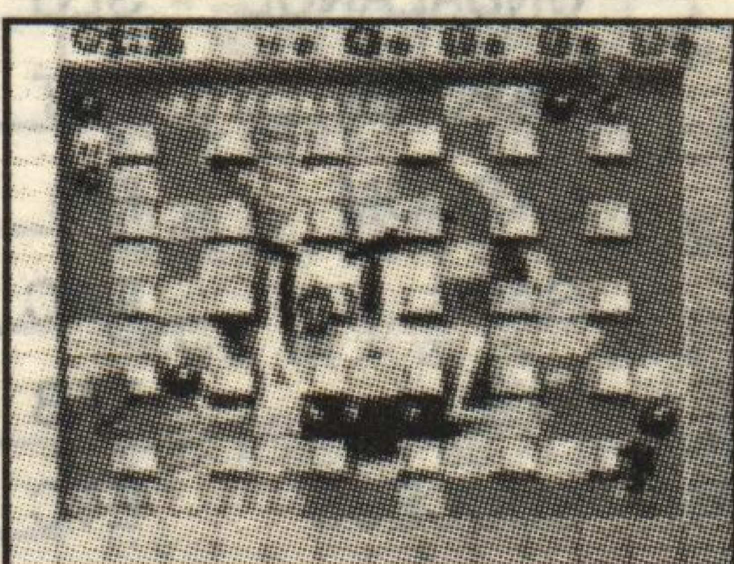
萨尔达传说 梦见岛DX 第9位



GB 厂商：任天堂
类型：RPG
发售日：1998年12月12日

这款萨尔达GB版在画面上虽然跟前几作相比，但其可玩性和知名度也颇受玩家好评。

炸弹人 第10位



PS 厂商：HUDSON
类型：TAB
发售日：1998年12月10日

炸弹人这款游戏继承以往作品的娱乐性和动作性，及可爱的人物造型也挤入了前10名。

新作发售一览表

PLAY STATION

1999年2月

2月4日	小魔女大作战	BANDAI	STG
	学园战队 SOL BLAST	CHARAVAN INTERACTIVE	AVG
	ANGELIQUE 天空之镇魂歌	KOEI	SLG
	维新之岚 幕末志士传	KOEI	SLG
	CYBER 大战略~出击!春风战队~	SYSTEM SOFT	SLG
	祇园花2~金泽文子篇~	日本物产	AVG
11日	Pi与Mail	HUDSON	ETC
	FAVORITE DEAR	NEC	不详
	最终幻想Ⅷ	SQUARE	RPG
	弹珠宝机 SIMULATION	日本 TELNET	SLG
18日	信长之野望 武将风云录	KOEI	SLG
	感应少年 EIJI	讲谈社	AVG
	BIKU BIKU 仙太郎~方块餐~(暂称)	讲谈社	PUZ
	魔女们之睡眠~复活祭~	PACK IN SOFT	AVG
	超战斗球技	HECT	SPT
25日	OASIS ROAD	IDEA FACTORY	RPG
	~幕末浪漫~月华之剑士	SNK	FIG
	SILENT HILL	KONAMI	SLG
	成吉思汗 苍狼与白鹿Ⅳ	KOEI	SLG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	AVG
	女忍者捕物帖	GMF	ACT
	后夜祭	翔泳社	AVG
	立体忍者活剧 天诛 忍凯旋	SME	ACT
	弟切草 苏生篇	TUNE SOFT	AVG
	DREAM CIRCUS	TGL	RAC
	MAGICAL DROPS 3	DATAEAST	PUZ
	怪物农场2	TECMO	SLG
	THE AIRS	PACK IN SOFT	RPG
	黑暗吹拂之夏~帝都物语再临~	BIG FACTORY	AVG
	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	SLG
2月下旬	19时03分~上野夜光列车~	VISIT	AVG
2月	TETRIS THE GRAND MASTERS(暂称)	ARIKA	PUZ
	空母战记	UNBALANCE	SLG
	天下统一	UNBALANCE	SLG
	TRICLY SLIDERS	CAPCOM	SPT
	漫画英雄 VS. 街头霸王 EX 版	CAPCOM	FIG
	CARDUEL SPEICAL	GAPS	RAC
	吉本麻雀俱乐部	彩京	TAB
	CINEMA 英会话 Vol.2 INTERCEPTER	SUCCESS	ETC
	OPTION TURING CAR BATTILE 2	JALECO	RAC
	POCKET MUU MUU(POCKET STATION 专用 CD-ROM)	SCE	ETC
	EBEROUGE 2	TAKARA	SLG
	COMBAT CHORO Q	TAKARA	RAC
	小基洛的 PRINT CLUB 大作战	TOMY	ETC
	威路特阿布·依苏特尼亚	HUDSON	RPG
	宇宙战舰大和号(暂称)	BANDAI	SLG
	小猫小狗 WONDERFUL 2	BANPRESTO	SLG
	指挥德国空军	VICTOR SOFT	STG
	建设机械 SIMULATOR 充满 KENKI	富士通电脑系统	SLG
	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	FROM SOFTWARE	ACT
	悠久幻想曲 ensemble 2	MEDIA WORKS	AVG

SEGA SATURN

1999年2至4月

2月4日	创造职业球会(SATURN COLLECTION)	SEGA	SLG
	TECSTART LURDO(SATURN COLLECTION)	PAI	RPG
99年2月	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	AVG
3日	职业麻雀指南"兵"	CULTURE BRAIN	TAB
	由 KISS 开始……	KID	AVG

NINTENDO 64

1999年2至4月

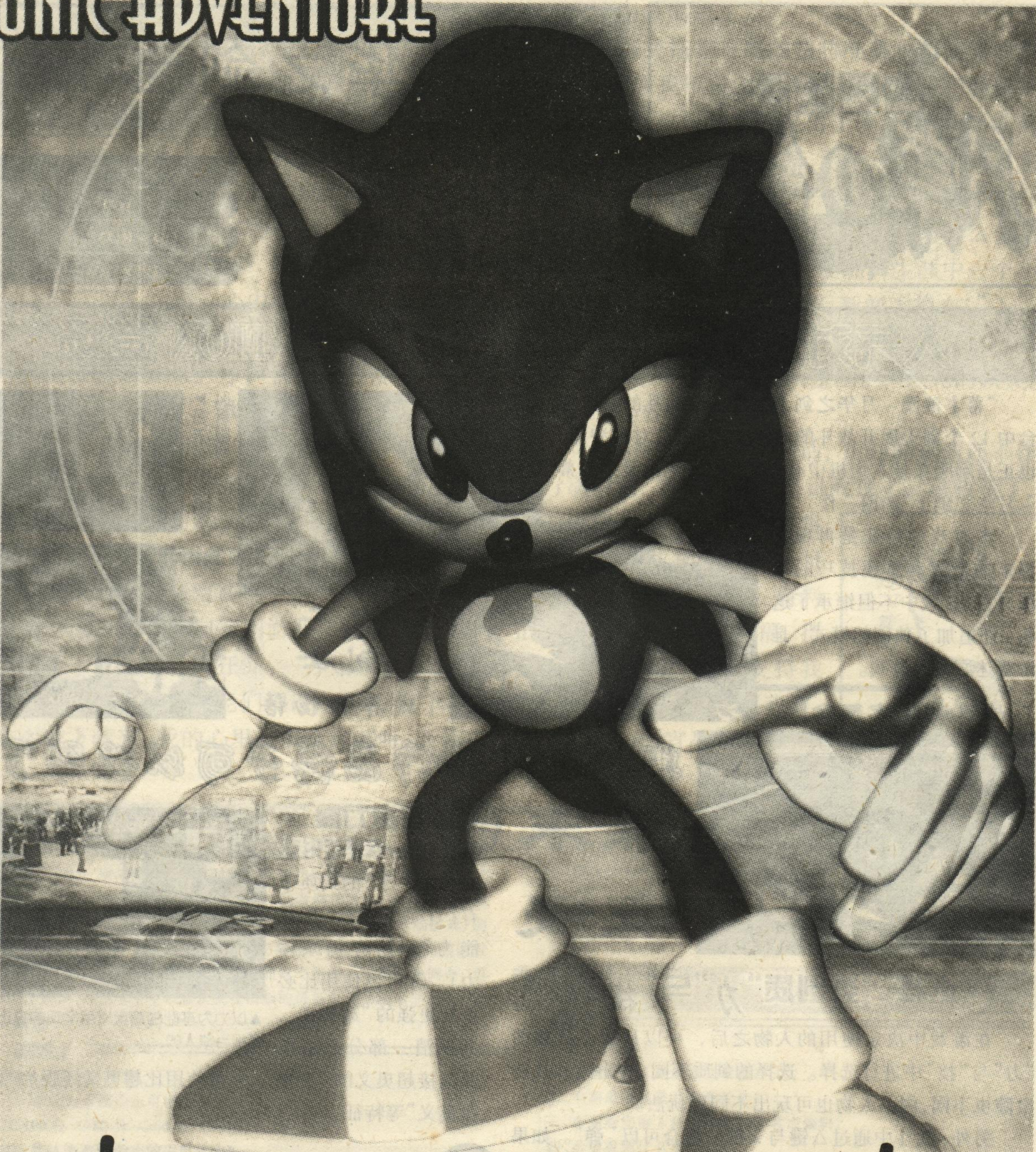
2月19日	超 SNOW BOARD KIDS	ATLUS	SPT
2月26日	64 WARS	HUDSON	SLG
	WIN BACK	KOEI	ACT
2月上旬	牧场物语2	PACK IN SOFT	SLG
2月下旬	TOP GEAR OVERDRIVE	KEMCO	RAC
3月	64大相扑2	BOTTOM UP	SPT
4月	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION	BANDAI	ACT
	爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	ACT

Dreamcast

1999年2至3月

2月18日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	RAC
2月25日	CLIMAX LANDERS	SEGA	RPG
	REAL SOUND 风之 LIGRET	WARP	AVG
2月	AERO DANCING Featuring Blue Impul	CRI	SLG
	GetBass	SEGA	SLG
	往北去 White Illumination	HUDSON	ETC
3月中旬	BLUE STINGER	SEGA	ACT

SONIC ADVENTURE



happy new year!



月华之剑士

NEW PS

责编/E·T

厂商:SNK
类型:对战 ACT
媒体:CD-ROM
发售日:1999年2月25日

人气对战格斗游戏在PLAY STATION登场

"幕末浪漫~月华之剑士"是描绘动乱的幕末舞台中12个剑士展开战斗的NEO GEO人气对战游戏,也正是刚刚在日本街机中心登场的"幕末浪漫第二幕~月华之剑士"的前一作。

本游戏的特征是再现了幕末的世界和重视技巧的系统。在PS版中不但继承了这些,还追加了独创的模式,是游戏迷必玩的游戏。







▶各关开始会插入风景画面。



十二剑士战斗的物语

战乱的幕末舞台!

期待已久的作品终于可以玩到了!

幕末浪漫



力 攻击力高 可一次逆转形式

在"力"的剑质中有:①通常技有"削减能力"(防守仍减体力),②可以使用比必杀技更强的"超奥义",③抵消一部分必杀技并连接超奥义的"升华",④可使用比超奥义还强的"潜在奥义"等特征。



▲以力为基础的超奥义所呈现的攻击力是相当惊人的。

选择2类剑质"力"与"技"

在游戏中决定使用的人物之后,可以从战斗标题的"力"与"技"中进行选择。选择的剑质不同,攻击力和技的空隙也不同,同一人物也可玩出不同的玩法。

另外,战斗中通过△键与×键的组合可以'弹"。如果弹与敌人的攻击相碰时,可以反弹攻击制造出空隙。因此不仅仅是攻击,预测对手攻击的"技巧"也很重要。激烈的战斗便由此展开了。



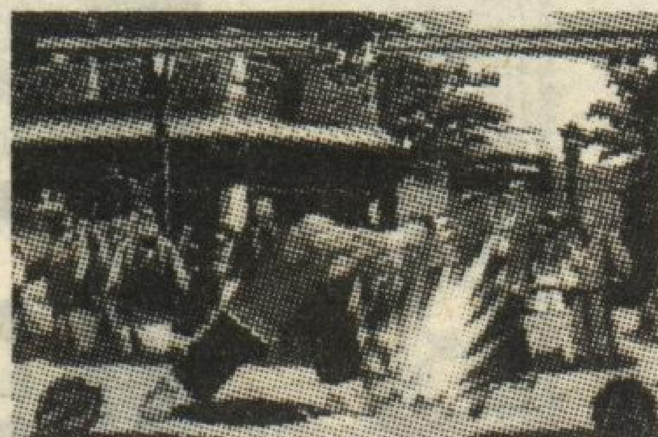
技 善长连续技 用次数压制对手

在"技"的剑质中有:①按通常技特定顺序弱斩→强斩,近距离技→远距离技可连接的连续技"连杀斩",②可用比必杀技更强的"超奥义",③可用在一定时间内抵消所有通常技的"乱舞奥义等特征。



▲以技为基础的乱舞系奥义因加入了中段攻击可使敌人的防御崩溃。





◀▲不同剑质的选择会导致对战中战略的变化,相同的招术因剑质的不同而不同。

持有独自武器及格斗流派的十二名剑士





STORY

生者的世界是“现世”,死者所在乃“常世”。守护这两个繁乱世界之“地狱门”的4位守护神为“四神”。时间是幕末,因四神中一人暴走,而导致了动乱、天灾和魔神复活。许多人只剩下了绝望,但也有例外的一些人,胸中怀着各自的疑惑,被命运引导的人们的战斗开始了。

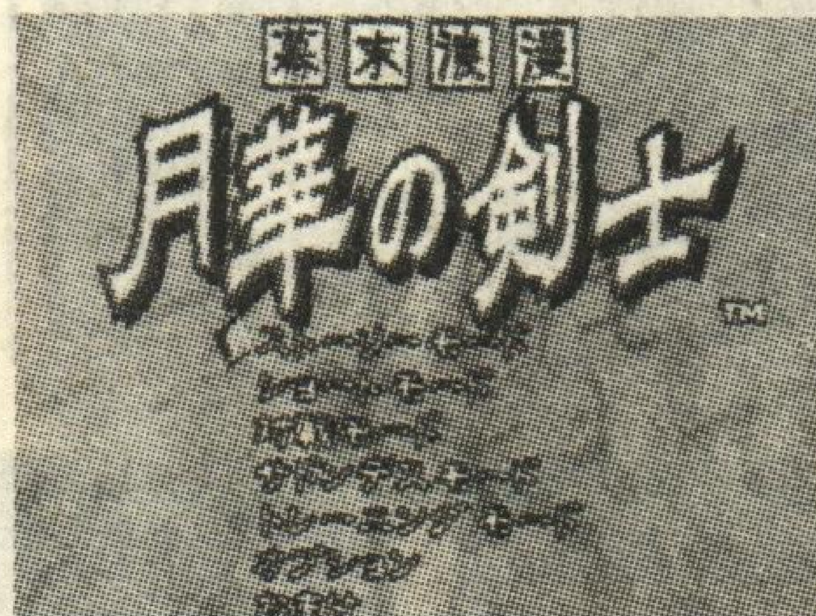


搭载的PS独有模式

PS版中可选的模式,加到了与NEO GEO CD版同样的5个游戏模式,加上OPTION和附加共7项。

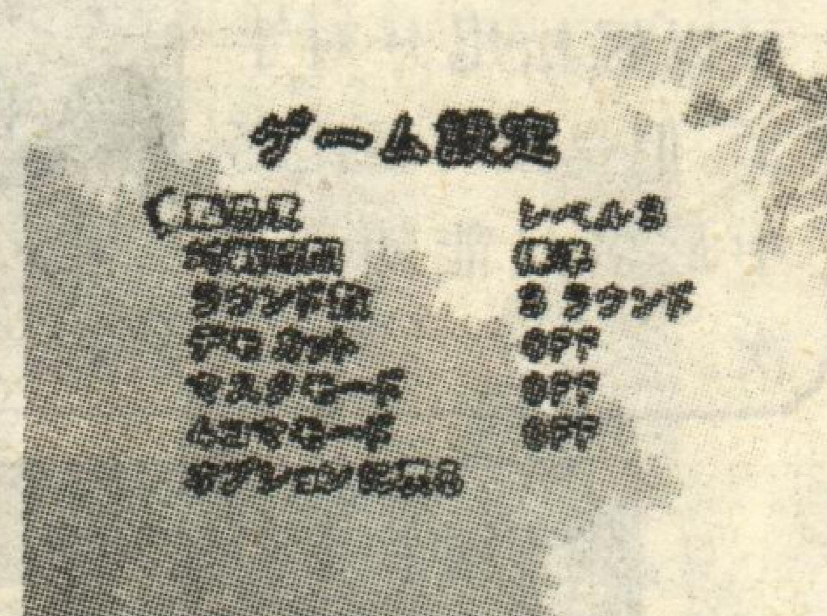
游戏模式中有与街机版相样的“故事模式”,只有4舞台的“SHORT模式”、感受对战的“对战模式”、体力与时间一同减少的“死亡模式”和练习用的“训练模式”。另外,在OPTION中有“4格模式”,在附加中有“人物列传和图片发表。

模式选择画面



▲丰富而充实的玩法是PS版“月华之剑士”的一大特点。

游戏设定画面



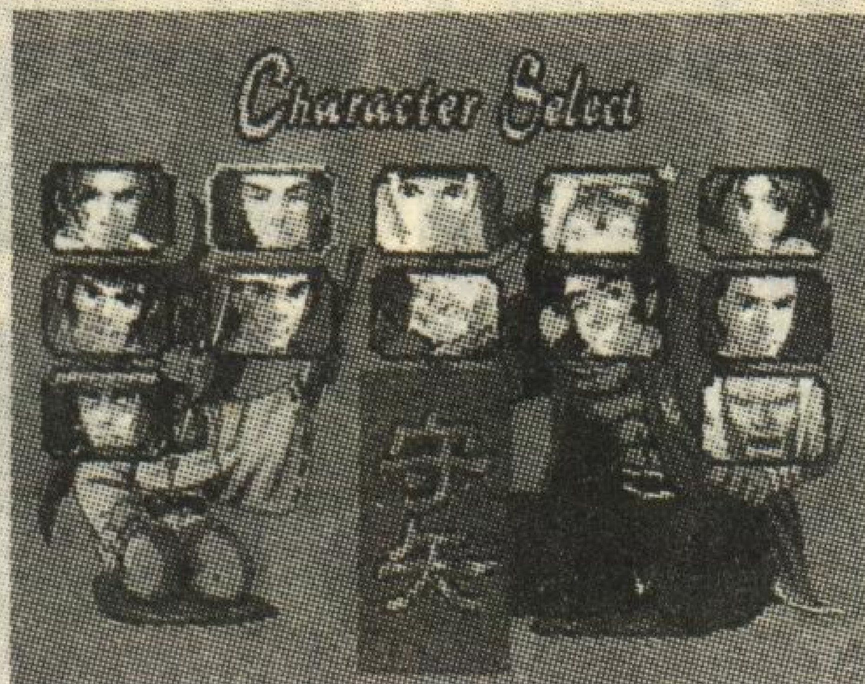
▲将四格模式的开关打开便可以在LOAD画面中看到四格漫画。

角色介绍

PS独创模式——人物列传



人物列传是介绍游戏中出场人物的模式。先从アカリ和十三的谈话开始,然后是人物选择画面,然后可以看到人物的对战画面,或是副故事和侧面的表示。



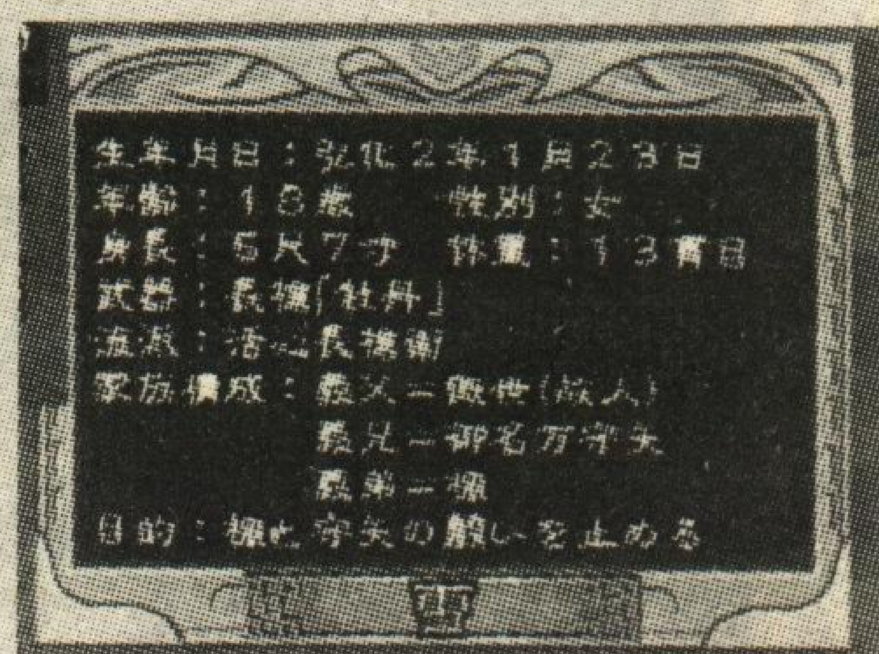


人物履历介绍

▶在这里各个角色的所有个人资料都会被显示出来,另外有关此人的生平及里故事也可以看到。

战斗动画播放

◀利用动画再生技能制作,可以随时停止,这对于初玩此游戏的人可以清楚地看到各角色的必杀技发动情况。





Air Race

PS NEW

责编/E・T

广商:XING
类型:RAC
媒体:CD-ROM
发售日:1999年3月4日

螺旋战斗机中最精彩的空中较量

在美国受欢迎的,运用战斗机进行空中运动的游戏。

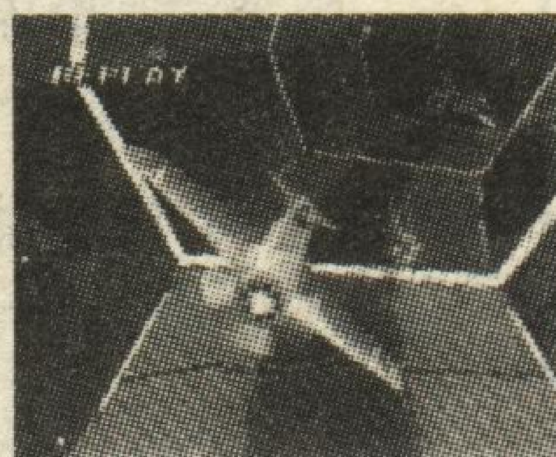
比赛的规则很简单,在定好的空中路线上,与别的机体一起飞行并较量最高速时间。出场的战斗中,从有名到自己喜欢的共有11个种类。在上下左右蜿蜒的3次元空间中,展开激烈的比赛。





▲▶在比赛中视点分主观与客观两种,并且可以自由切换。

在3D道中飞行!



▲比赛后会出现 REPLAY 画面。

爆发 用喷射器助推

在比赛中按○键,可以使用让本机速度跳到最高的"喷射器"。用了这个就可以轻松甩开对手了。但是在一场比赛中最多只能使用3次。



曲艺 杂技表演

通过输入特殊指令还可进行本机旋转的"杂技表演"。使用熟练的话,在现场让飞机水平旋转,不但可得到奇怪的喊声、还能得到赏金"。



游戏中出现的六种机体



美国产的高性能机体



具有高度的旋回性能的机体



英国产的高速战斗机



旧苏联生产的重型战斗机



全体性能十分平均的战鹰



二战时期日本产零式战斗机

四个游戏模式的简易说明

本作中预备的4个游戏模式中主要是“GRAND PRIX MODE(以下为GP模式)。是在大会中出场得到赏金，购买飞机提高性能的模式。GP模式过关后还可得到战斗机之外的隐藏飞机，还可在别的模式下使用。多种多样的飞机和各种赛场，展开了各异的比赛。

GRAND PRIX MODE

在大会上达到好名便能得到赏金，把其投资到爱机上，提升飞机的加速力和最高速度，旋转性能到极限，另外大会按最高速度分为数个等级，在不同等级的所有赛场中取胜，就会有隐藏飞机出场。

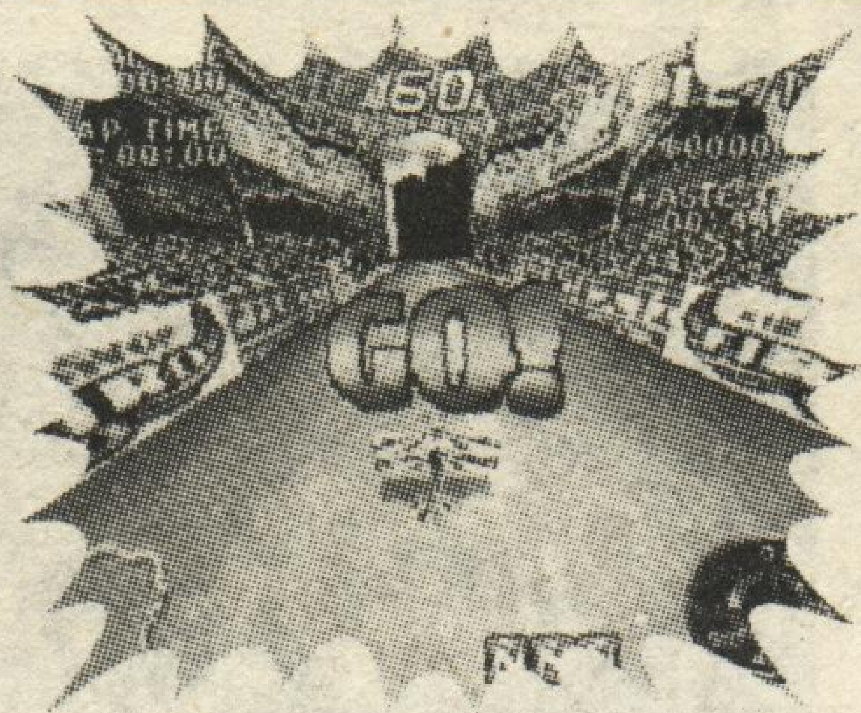
选择爱机提升能力

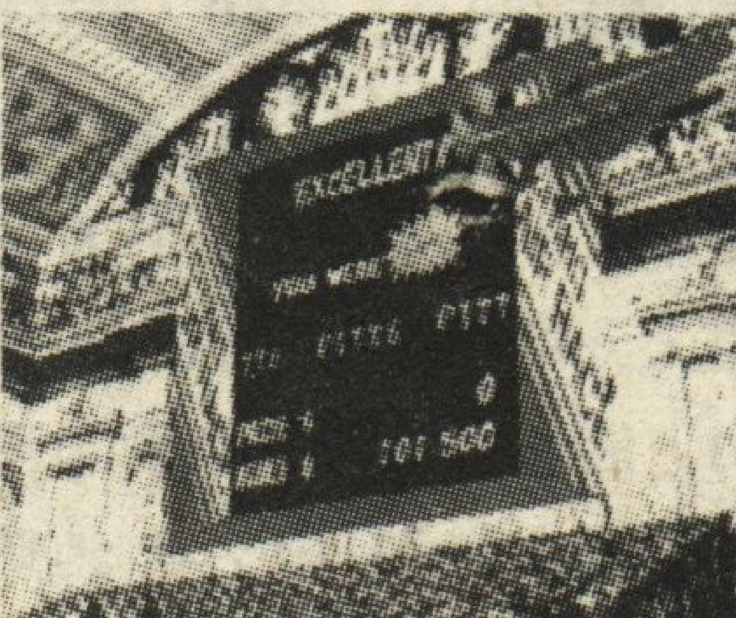




◀▲经过激烈的比赛会有可能得到隐藏机体。







◀▲取得第一名不但会得到奖金，还会把你的成绩表示出来。

2P BATTLE MODE

与朋友两个人同时对战的模式，可自由选择场地和飞机。在GP模式中锻炼的技术在这里显示一下吧。



TIME ATTACK MODE

使用在GP模式中得到的飞机，可以在不同场地TIME ATTACK的模式。可使用升级的飞机或隐藏飞机记录来玩。

AIRPLAIN MUSEWN

关于本作中出场的11种螺旋战斗机，包括了简介和数据。可以详细了解实际飞机的能力。



多样的场地构造

本作中的场地都十分有个性，在GP模式中同一场地对应等级的布局也会稍有变化。这样单调的比赛也可以长时间玩了。



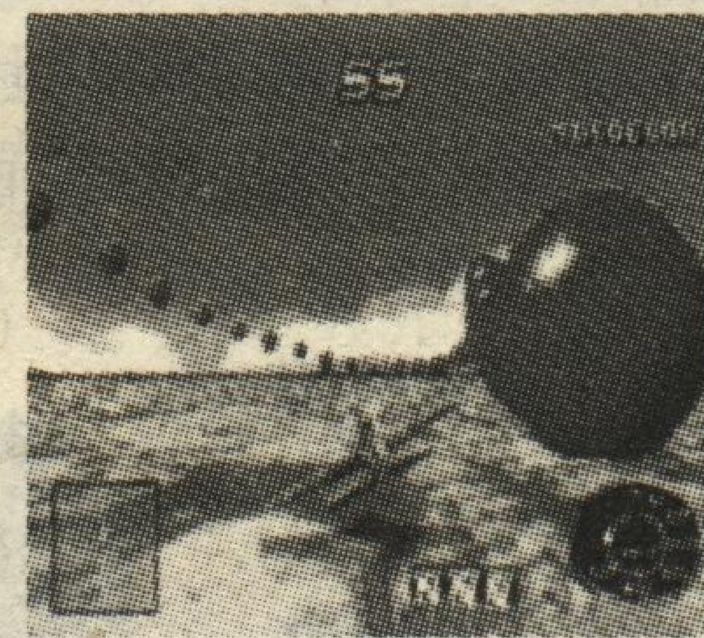
◀有中华山川风格的赛道，在山顶隐约地可以看到有寺院，难道说还会有龙出现吗？



◀有河流通过的城市充满着欧洲的风格。飞机从桥下穿过时千万要小心不要撞到。











有限會社 地球防衛隊

有限会社 地球防卫队

NEW PS

责编/E·T

厂商:MEDIA RINGS
类型:SLG
媒体:CD-ROM
发售日:1999年春

保险会社使用机器人救人生命!?

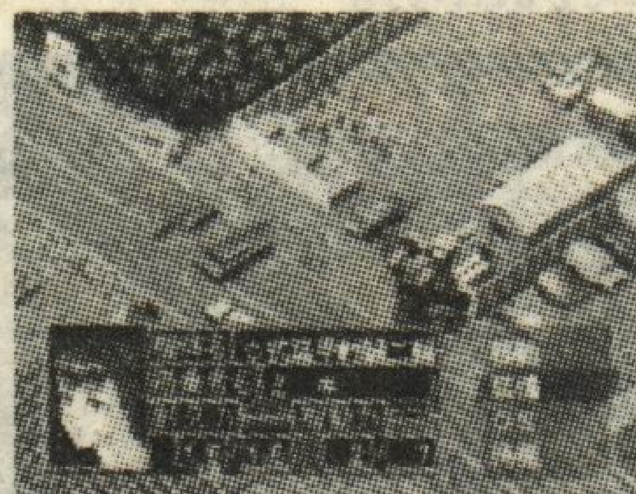
组成的车辆由机器人驾驶来救助人命……在这种异想天开的想法下经营有限公司，展开奇特形式的模拟游戏就是本作“有限会社 地球防卫队”。玩者做为该会社的机器人班班长，是关系会社命运的“I计划”的总负责者，让女子社员进行机器人活动和灾害救助，要在2年间达到300亿日元的收益。



▲当人们受到危机时，年轻的驾驶员就会乘坐巨大的机器人来保卫他们。

乘坐救援机器人 立即出动!!

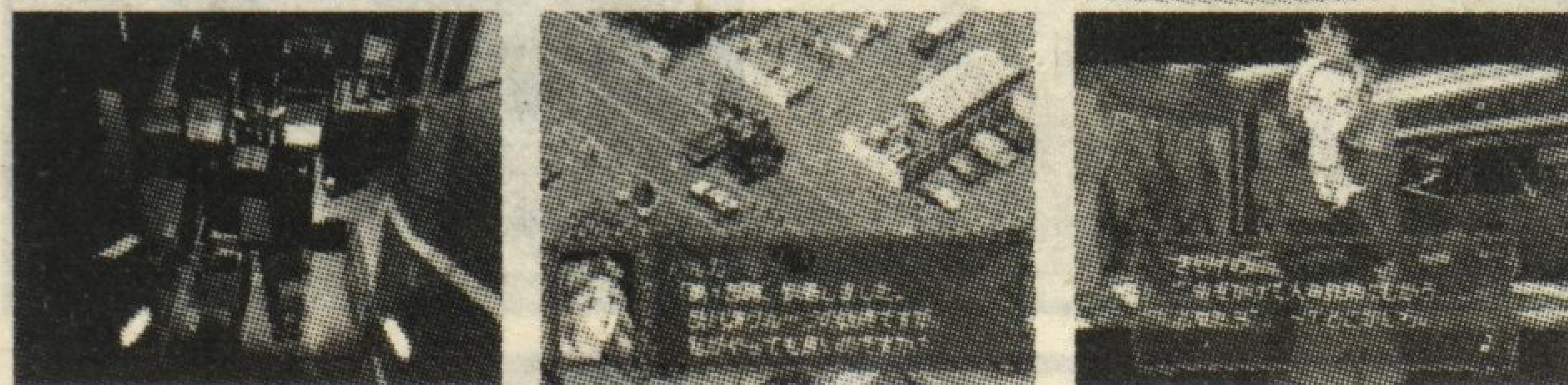
女子社员参上





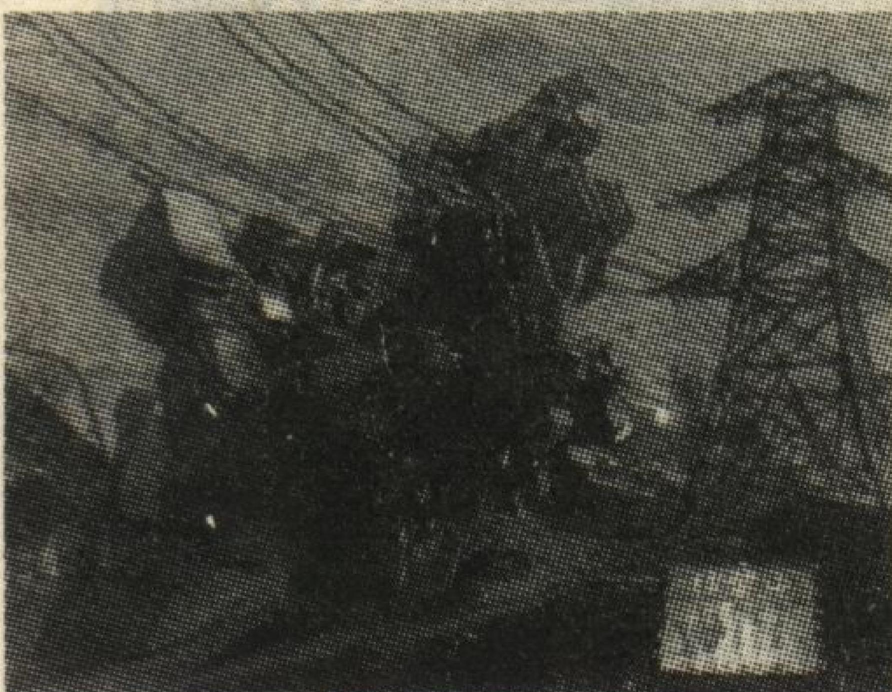






奇特的故事

在中坚保险会社工作的主人公，某天被安排到了新的子会社“有限会社 地球防卫队”。是为母会社所有灾害保险防止损失的特殊救助救难队。但是母会社的定额是在两年间达300亿日元的巨额利润，为了完成这个普通手段达不到的目标，就需要你。“世界需要英雄……不，是女英雄!”快速组成了“机器人班”的班长主人公，为了完成任务用尽了一切方法。他们能在两年间平安实现目标吗!?





出场人物

代表责任者



モトコ·A·スミス

对于社长的父亲的固执很苦恼，性格开朗活跃。是个美丽且有领导才能的优秀的经营者。

总务



ジーナ·M·神之宫

开朗、健康有一半芬兰血统，是个喜好奇怪东西特别是机器人的奇怪的孩子，也有无论如何都努力向前的一面。

实动班班长



菊内统治

因干过军事训练有武艺，因此在会社中最守卫要人的警卫。与电脑班班长桥口是老朋友。

经理



桥口遥香

与电脑班的桥口宪丞是双胞胎，性格坚强。在女子社员中常处于大姐姐的立场上。

电脑班班长



桥口宪丞

软硬件皆通的优秀技术者，知识丰富，善长情报战，是个自我意识过重的人。

护士



夕月美贵

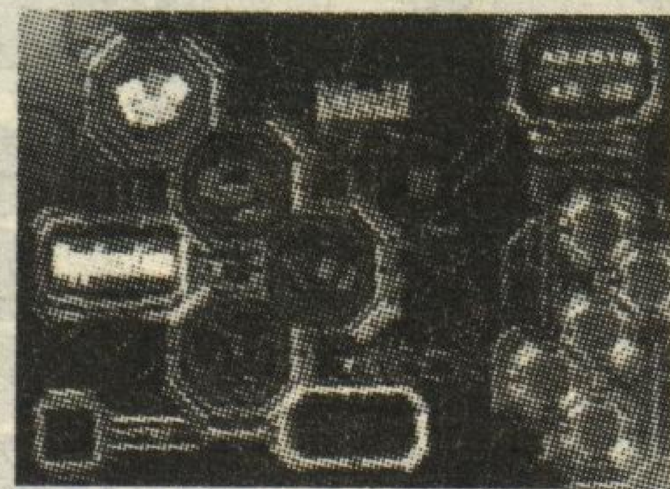
健康且直率的女孩子，不顾周围热爱正义，对于英雄有着浓厚热情。

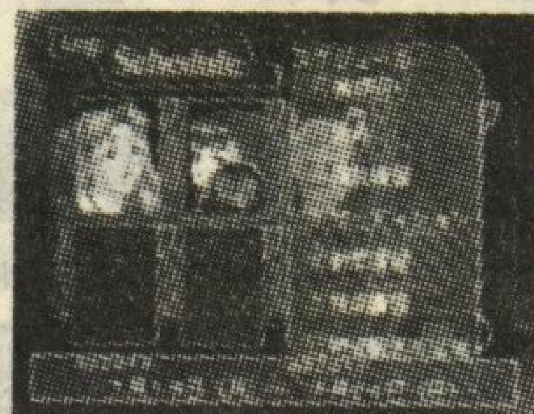
让我们来体会一下驾驶员工作的感觉

在本游戏中有培养社员的"育成部分"和进行灾害救援的"战术部分"。主人公做为 I 计划的总负责者，具有各部分的最终决定权。但是对于电脑班和整备班负责者作出的专业判断却必须认可。另外，做为负责者就必须参加例行会议。

育成

在"育成系统"中每周都设定机器人班的成员的日程表，还可监督。除可提升歌唱力和射击能力外，还可在活动中赚到钱。另外，读到成员们发出的 MAIL，便可确认状态。





▶赶快决定训练的内容吧！



体息！！
演技！！
射击！！

▲▶在演习中角色的表演是十分可爱的 3 头身造型。



▶阅读信件，使乘员能正确地把握事态。

◀从菜单上可以清楚地看到工作流程。

出动

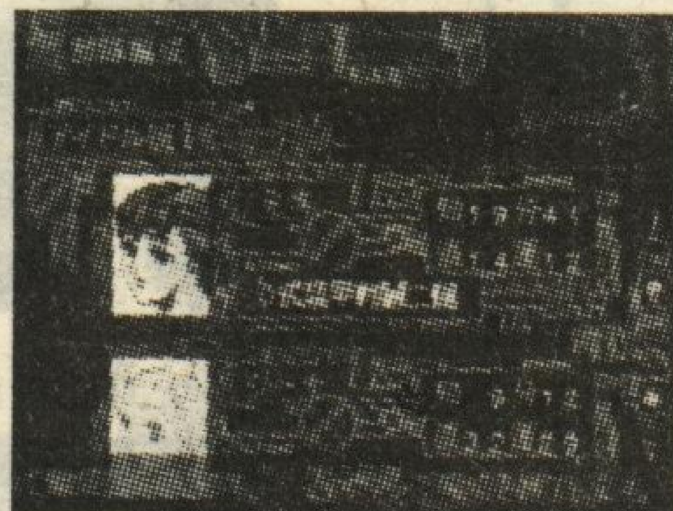
"战术系统"由灾害发生时实动班班长菊内统治进行关于灾害内容和作战的说明。玩者对应做战内容组队后出动。要在现场平安完成任务。

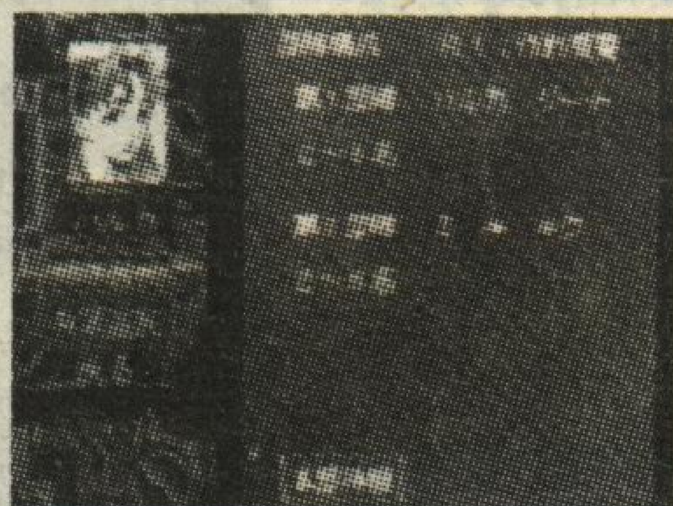
①作战会议

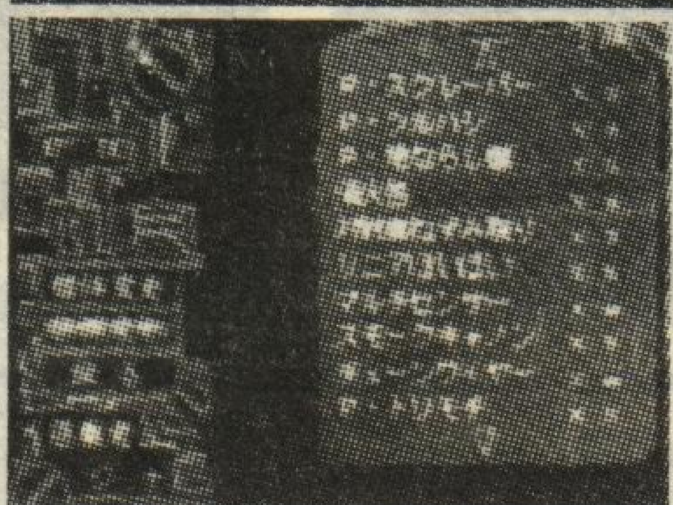


▲在出发前的作战会议上要将现场状况以及装备搞清楚才可以出发。

②部队编成







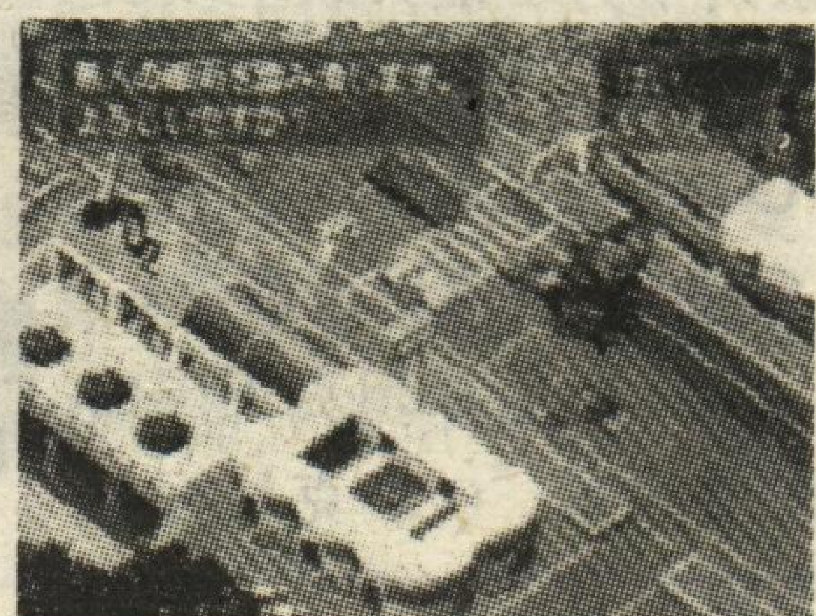
③现场上的任务



▲将部队编成好后，便要迅速地赶到灾害现场以便防止事态扩大。



▲在工作中为防止再灾发生灾害，因此要事先了解事故现场的环境。



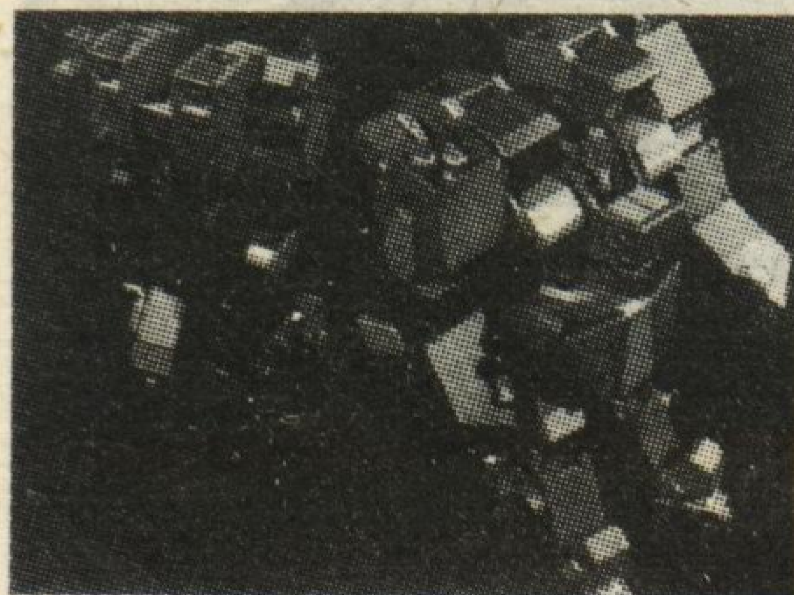
▲在现场要清楚明白地对各单位下指示。

迅速解决事态！



介绍地球防卫队的主力机械

ディダクティ 1 号机

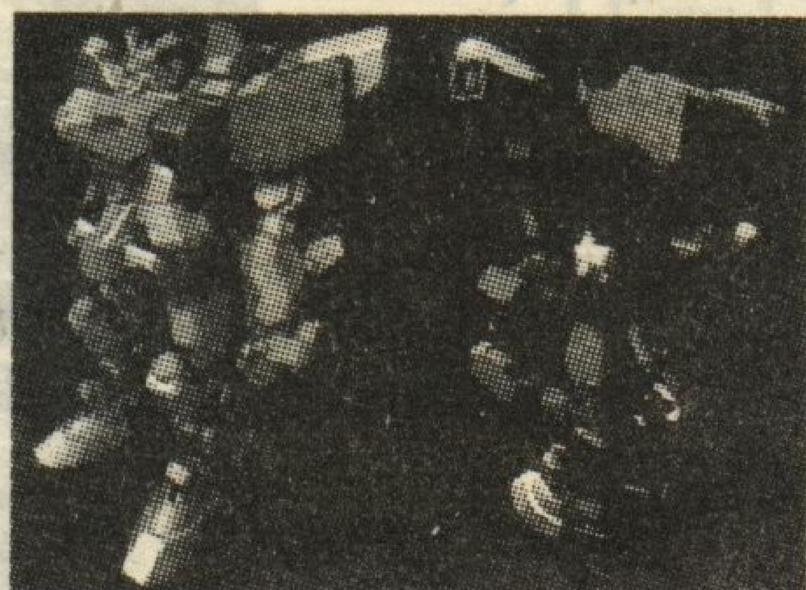


▲由 3D 造型构成的主战机械模型从外表上看就知道日式游戏的一贯风格。

机体全高为 18.6 米与高达差不多

地球防卫队最大的战斗力就是这些ディダクティ了。动力为迪赛尔引擎，外装是强化塑料和木材……此外，喷气形机体也出场。

ディダクティ 2 号机



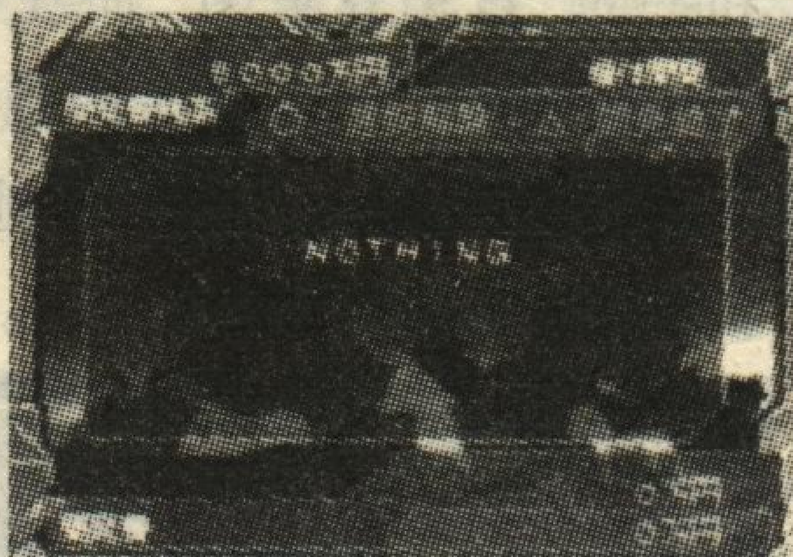
例行会议

在予算允许的范围内开发新的装备！

地球防卫队也是个会社组织，所以每两个月召开一次例行会议。此时可以针对予算，进行机器开发或各种活动。



▲通过各种手段收得的经费要精打细算地应用在各种装备开发之中。不过，新型的装备可能会消耗你大量的资金，因此在金钱分配上要格外注意。





制作机器人类型的游戏是日本的专利吗？



COMBAT CHORO Q

PS NEW

责编/E·T

厂商:TAKARA
类型:SLG
媒体:CD-ROM
发售日:1999年2月

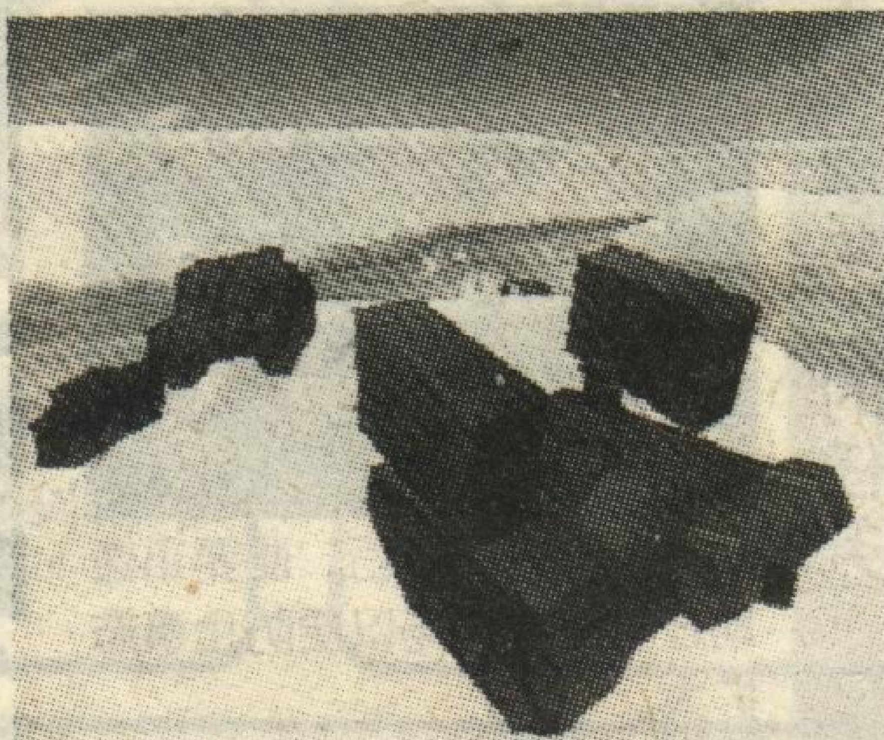


战车的战争

在以前的"CHORO Q"系列中为了能开快些要提升性能，但是在这次的"COMBAT CHORO Q"中为了"变强"则要进行改造。

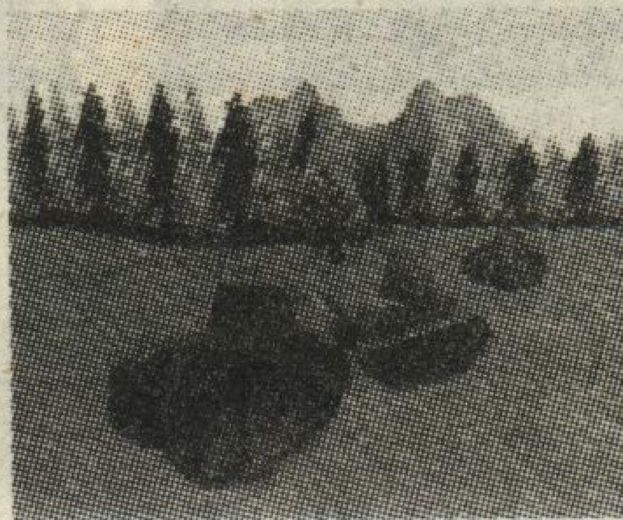
玩者是Q坦克王国的新型战车"Q坦克目标是要阻止Qシュタイン帝国的野心，要在6种基础车辆的基础上，配以100种以上的改造零件可以造出独创的Q坦克，攻击敌人得到军费并在SHOP购人改造零件完成最强的Q坦克。

100台以上的Q版坦克登场!

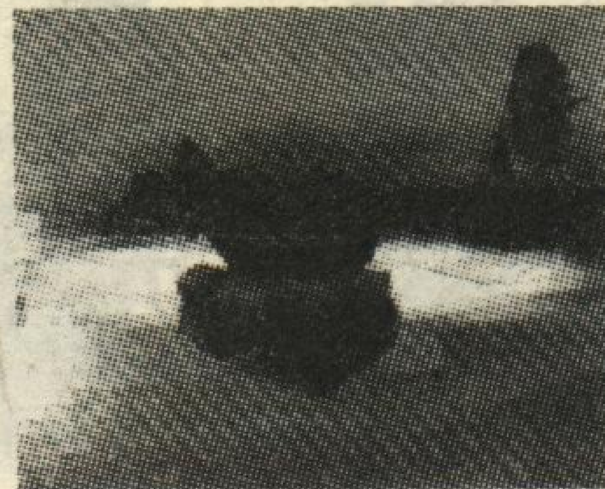


古往今来，世界上的战车有100辆以上出场。把击毁的战车记住击毁记录中，可做为解说阅览和在对战中使用。

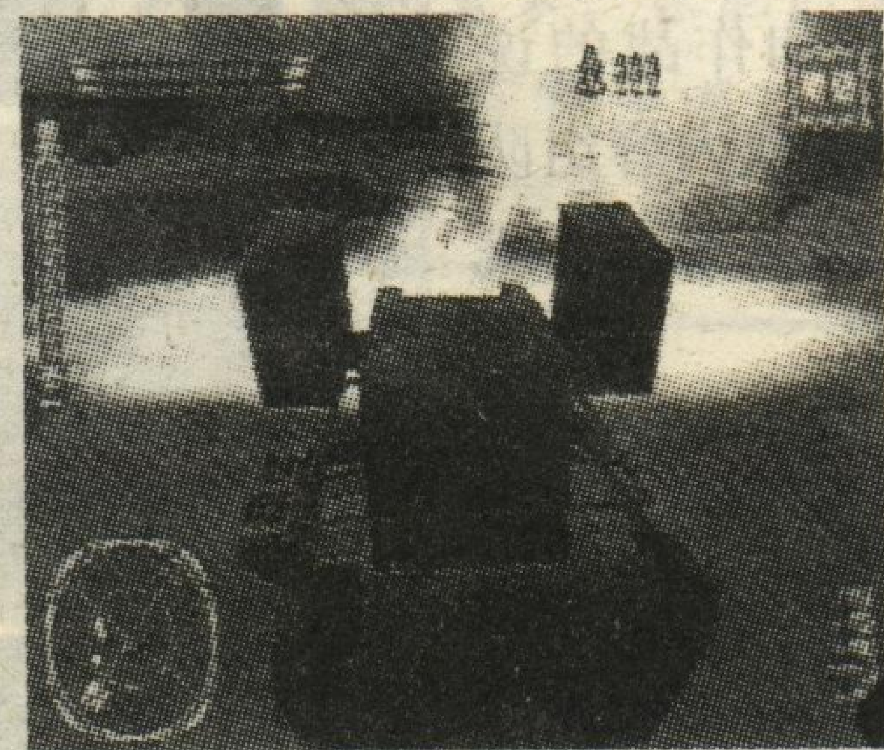








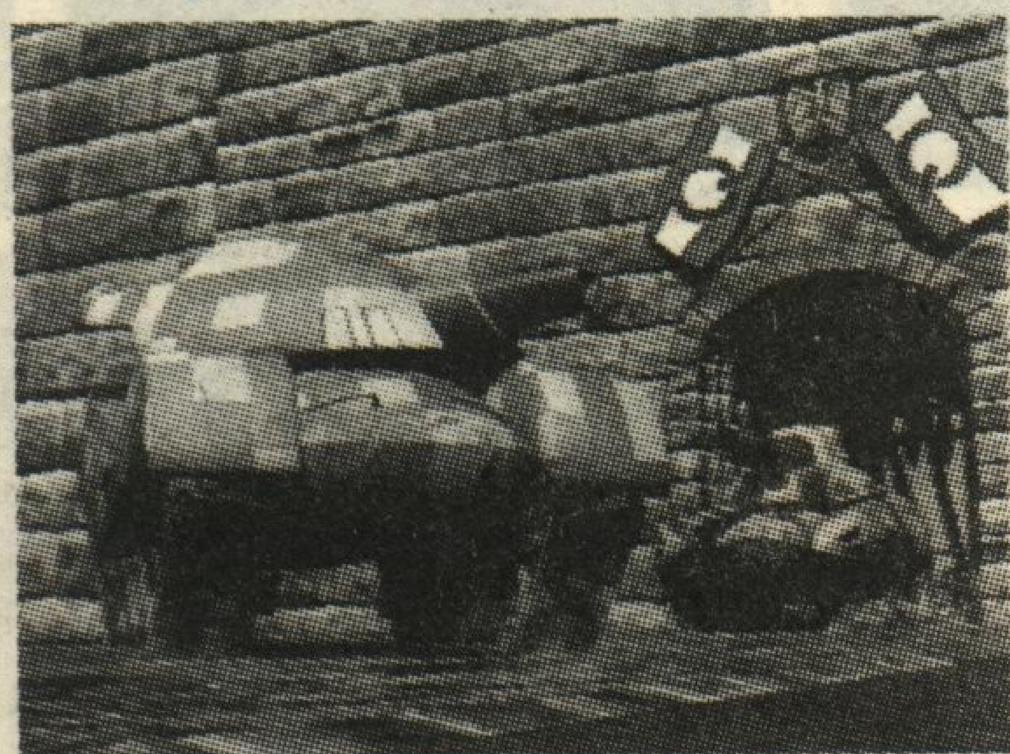
改造基础型车辆的ターレット型和自动炮型上有很大区别，前者的炮塔可转动易于攻击，后者则可装备强力的主炮。



制造出原创型坦克!

COMBAT CHORO Q STORY

以前在CHORO生活的世界,有过争斗不断的时期，CHORO们忘掉了原来的"跑",而只是考虑使自己变强，把形象变为"Q坦克"。但是不久注意到了自己的生活,大家为了建筑幸福和平的"Q坦克王国"而互相帮助，Q坦克们为了这个目的而使用自己的能力。用强大的能量耕作农地,为了一个正确而开明探讨会而发挥他们的能力,在Q坦克王国中,新型Q坦克的开发成功了。自由装换零件以对应各种不同的救助活动和和平活动……如果这个计划完成坦克王国的名声会更大响亮。但是此时谜之恶者"Qシュタイン帝国"向和平的Q坦克王国伸出了魔手。チョロQ们生活的世界和从另次元来的Qシュタイン帝国，为了战斗而不断生活Q坦克，在世上展开了战争。做为新型Q坦克的主人公，为了王国的同类而工作，但不能忍受打破和平的Qシュタイン帝国的恶行。主人公发起了挑战，为了守护和平的Q坦克王国，充满勇气的"コンバットチョロQ"出动了。







进行各种战斗，夺回坦克王国

玩者为了夺回被占领的Q坦克王国，要进行各种“战斗”。敌对的Qシュタイン帝国以Q坦克为首还有飞机、列车、战斗机、火箭、月球探索车等武器，为了达到完全胜利就必须打倒这些武器。

▼作为敌人而登场的帝国方面具有十分丰富的作战兵器，它们的强大是超乎想像的，玩者要在掌握战场状况的同时用机智的手段将敌人歼灭去争取胜利。

各个战斗在进行中插入了CG，依据成绩会有多种结局。关于进行的战斗和土地夺回状况有“战况报告”来了解。

守护火箭发射基地

▲为了守火箭发射基地，要将袭来的敌机全部击坠。

战舰射击大混战!!

▲在斜阳西照的港湾内与敌战舰展开了激烈的射击战。躲避敌方的攻击将敌战舰全部破坏。

Q版大作战游戏的最大魅力所在 → 众多隐藏的秘密

秘密许多 谜许多

“CHORO Q”系列欠缺的是秘密和谜。在“COMBAT CHORO Q”中备有许多，在SHOP中没有的谜之零件，在哪可得到呢?

▲▼▶◀图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注

在战斗赛场挣到军费

与随机出现的敌Q坦克1对1战斗，胜利后可得军费，还不能作战的人可在这里挣到改造Q坦克的钱。

▲▼▶◀图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注

CHORO Q 还有比赛

以比赛为主体的“CHORO Q”系列风格一变成了以战斗为主的“COMBAT CHORO Q”。但在战斗中仍有比赛，会是什么样呢?

▲▼▶◀图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注

用独创战车来战斗

在击毁记录中的战车可在对战模式中使用，在对战专用的BATTLE FIELD可对人对战，与改造后的独特的坦克同伴的战斗也可以。

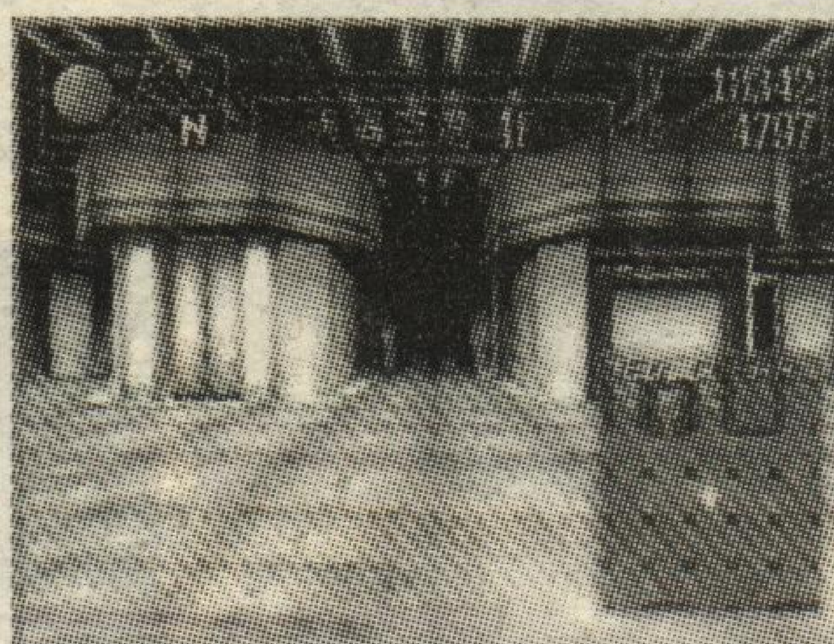
恶魔召唤师

ソウル ハッカーズ

~灵魂黑客~



机种:PS　厂商:ATLUS　类型:RPG
媒体:CD－ROM　发售日:1999年3月



本游戏是有众多RPG FANS十分受欢迎的原SS版“恶魔召唤师～灵魂黑客”的移植版。它与原先学园风格十分浓的“女神异闻录”所持有世界观截然不同,本游戏的主题是在电脑社会中所发生的网络危机,游戏是集全系列之大成的作品,其完成度十分高。相对原来的SS版本次加入了许多PS版独有的要素,使游戏比SS版更加的POWER UP。

黑暗之餐宴即将开始

初公开PS版“恶魔召唤师”的魅力!

在SS游戏中获得了较高销售成绩的“恶魔召唤师～灵魂黑客”应PS玩家的呼声准备在PS主机上登场,本回向大家介绍游戏主要内容及PS独有的原创要素。



STORY CHECK

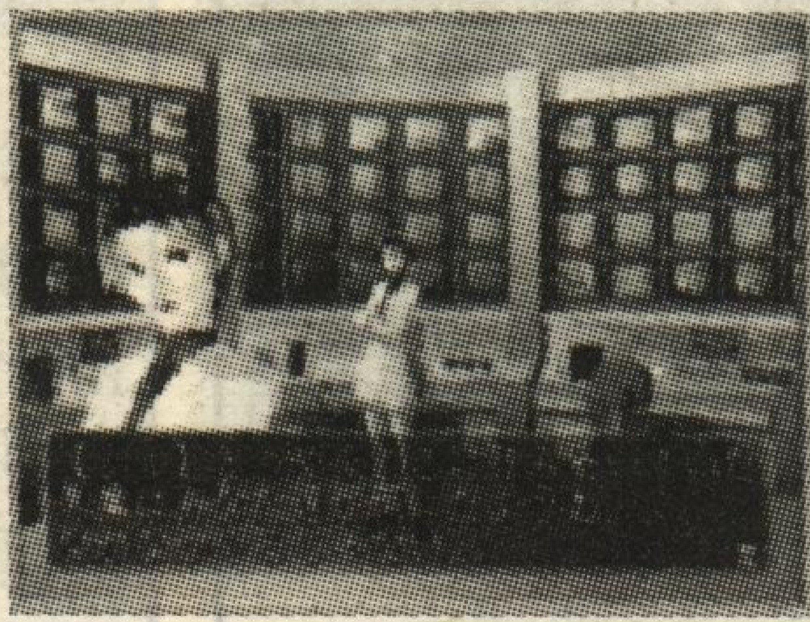


主人公与瞳在利用电脑网络进入——天国X时,被突入奇来的光袭击而失去了意识,主人公被一个叫作“RED MAN”的人物带入了神奇的“影像VR体验”中,在这个被称为魂之体验的过程中主人公经历了具有不同能力召唤师所干的工作,由于有了这种神奇的经历使主角更具有了召唤恶魔的能力,而女主角瞳也在魔女妮美沙的帮助下具有了同样能力。



恶魔召唤师的义务是……

从名字中可以看出这种人是可以将恶魔呼出并且使之为自己工作,但是在人们通常的思想中恶魔召唤师是防害人类社会的黑暗型角色——黑暗召唤师。而我们主角的义务是利用恶魔召唤能力将暗黑召唤师打倒。





SOUL HACKERS 再现

主人公

是民间盗网集团的成员,由于天海市所发生的奇妙事件而获得了恶魔召唤的能力。



由樱井雅宏开创黑客集团，其工作通常得不到人们的谅解与支持。

樱井雅宏 SPOOKY



SPOOKIES 集团的领导，是成员们公认的天才黑客，是位才能出众的人。

远野瞳 HITOMI



是黑客集团中主角的女友，因得到了妮美沙的能力而变身。

迫真悟 SIX



好奇心旺盛的少年，对暗号破解有着超凡的能力，是位得利的助手。

北川润之介 LUNCH



外表与性格截然相反的青年，因得不到父亲的谅解而加入到黑客集团。

芳贺佑一 YUICHI



天真而冲动的佑一，虽经常给集团带来不必要的麻烦，但还是可以信赖的。



妮美沙

原电脑空间中的谜之恶魔，因与主角的接触而觉醒，在一般情况下付着在远野瞳的身体上。

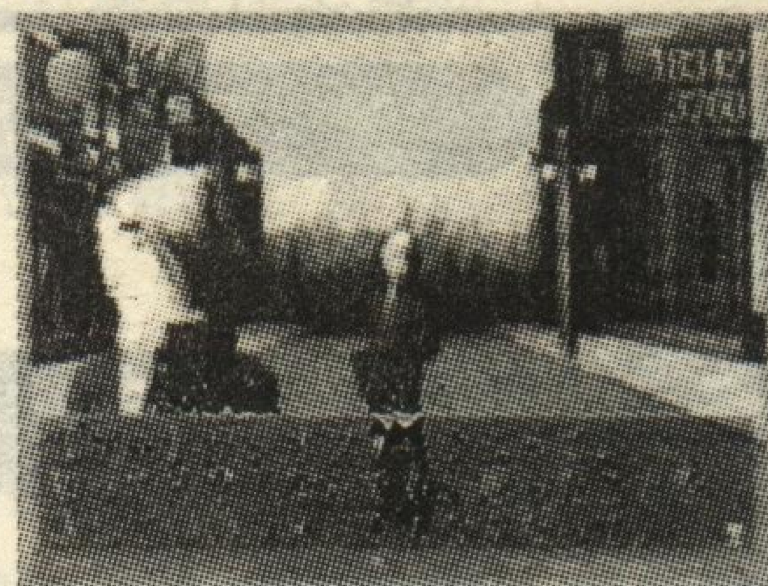
WORLD CHECK

～实验都市、天海市～

在不远的未来电脑网络已副入所有的家庭中，而那时的一些少年们以各种方法来达到免费上网的目的，这人被称为 **HACKING**(网络黑客)，虽然这是一种违法行为，但却在当时相当流行。主角是一名与同伴们隶属于名叫 **SPOOKIES** 的网络黑客集团的少年，他们专门利用电脑网络闯入各大企业与政府机构的终端电脑里，而就在这时天海市的再开发计划正在如火如荼地进行中，人们不带半点疑心的尽情享受各种网络服务。某日主角以 **HACKING** 的手法取得了正在测试中的网上假想都市 **PARADIGM X** 的使用许可证，虽然这个虚拟世界集娱乐性、各种特式服务以及人们感兴趣的话题于一身，人们争先恐后地申请成为进入 **PARADIGM X** 的成员。但是他们却不知道有人操纵着这一切，以便达到收集人们灵魂的目的。



科幻色彩极浓的空想世界 PARADIGM X



是天海市情报网络开发的重要一环，由于其限定性使得人们对这一世界充满了极大的好奇心，居住在这一地区的人们似乎有着不同的生活方式。

居住在天海市中的人们

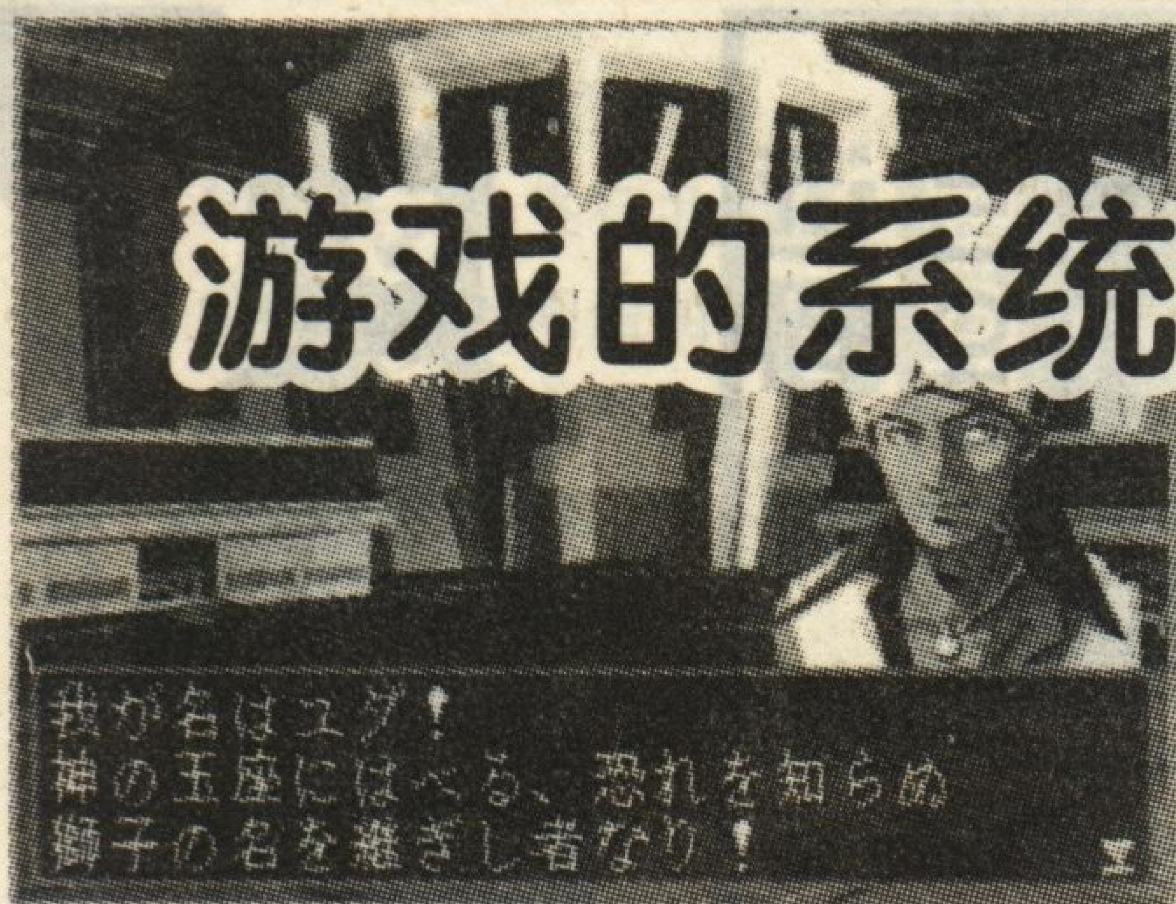


在天海市的街市中具有许多意想不到的地区，这其中包括代表着游戏特色的业魔殿，还有专门出售召唤师专用武器装备的商店。

在 PS 版中会有新角色出现吗?



ATLUS 在 **1999** 年 **1** 月 **31** 日召开的“谜之事件”招待会上公布了新一作女神系列的两位角色(如右图)，由于 **ATLUS** 的冈田耕始与金子一马先生并没有说明新一作女神的故事内容与世界观，因此引起了众多人的猜疑“会是 **PS** 版恶魔召唤师中的两位新人物吗?”、“是 **DC** 版魔剑 **X** 中的主角吗?”、“是女神系列最新一作的角色吗?”，但愿 **ATLUS** 又有大手笔游戏出台。



本游戏与同系列的《女神异闻录》有着不同的系统及世界观，总体来说“恶魔召唤师”系列是原SFC版“真女神转生”的加强与延伸，而“女神异闻录”系列的学园风格与战斗方式是整个“女神”系列游戏的一个分支。从战斗方式来看本游戏也继承了“女神转生”的传统，其游戏系统方面包含了以下的8项，这8项形成了与“女神异闻录”最明显的分别。



——LET'S GO!

I 是朋友还是敌人 会话

从《真·女神转生》开始登场的富有个性的恶魔给人留下了深刻的印象，它们有多种多样的形态，开始时这些恶魔都以敌人的身份出现，而当主人公有了与之对话的能力后便可以让它们加入队伍使之成为仲魔，成为仲魔后它们被储存在召唤程式之中，当战斗中被主角呼唤后便会出来利用它们的个人能力作战，与敌方恶魔的对话会因种族的不同而变化。



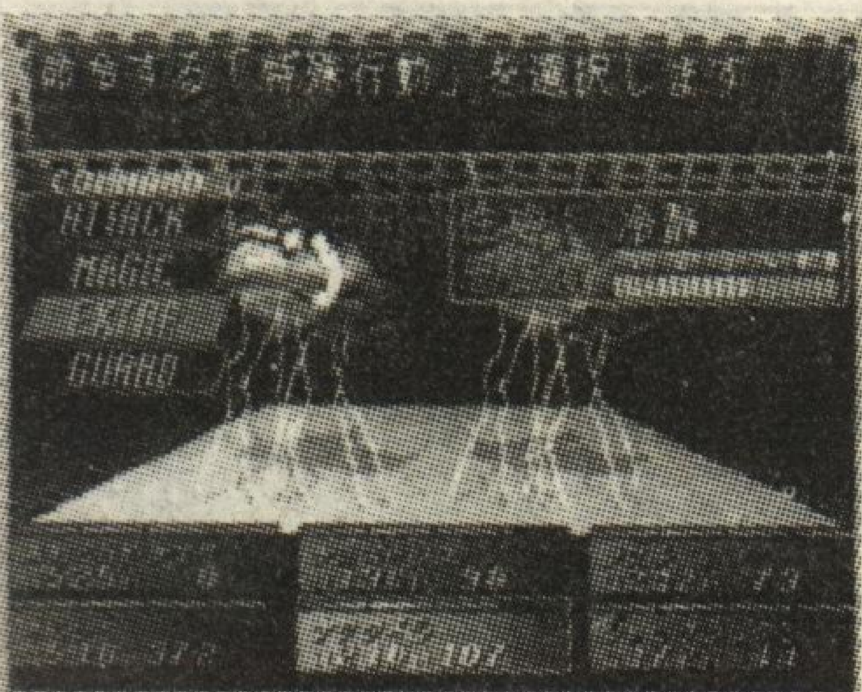
II 使用仲魔与魔法是胜利的关键 战斗

在战斗画面中我方的角色有6人组成，前方3人，后方3人。主人公与妮美沙是固定在场的，而另外4个位置则由仲魔担任，从仲魔的种族与能力中挑选出4位最强的是本系列中的常识，通常突前的3个仲魔护物理攻击是比较强的，而包括两位主角在内的后面3个位置则由魔法系的角色担任，但是这种方法也不是固定的，因为主角的能力使他经常在前列。



III 与恶魔结成契约 召唤

当会话成功后便可以与恶魔结成召唤契约，在战斗中或战斗前都可以将之召唤出来，这与《女神异闻录》中主角们所持有的凭依类恶魔有着最大的不同，因此本系列共通的召唤系统是召唤出消费MAG的恶魔来进行战斗，在非战斗情况下被召唤出的恶魔要不断地消费主角所持有的MAG，并且高种族、高段位的恶魔所消费的MAG通常是十分惊人的。



IV 召唤师所必需的道具 GUMP

这是黑客集团得到的铳型电脑，这是召唤师随身携带的重要物品，在这部微型电脑中存储了各种不同的能力，这些能力能主角的行动有着很大的帮助，但是由于这部电脑的存储空间比较小，因此不能存储很多的软件（能力），通常情况下它只能存储5个能力，过还是在每种能力只消费1个空间的情况下，而所有的软件中还会有消费2个存储空间接情况。



PS版的新要素

与SS版所不同的PS版加入了许多原创的要素，使得本游戏较以前的版本完成度更高。



POCKET STATION对应

本游戏对应将在1月23日发售的SONY最新外接设备POCKET STATION，在这个装置的帮助下可以利用它来育成仲魔，这样就可以无论在何时何地将得到的仲魔培养成更高的等级。





文献摘要模式搭载

由于游戏中所出现的事件可能较为纷乱复杂，因此本模式的出现可令玩者对自己所玩过的情节进行检索，这样当我们进行第二次游戏时便不会因忘记情节而停止游戏了，这的确是十分方便的设计。



V 恶魔

不同种族的恶魔汇集于此

游戏中登场的恶魔包括天使、鬼神、珍兽等40以上的种族，而恶魔的类型也分为LAW、光明、黑暗、混乱、中立5种。这些都反应了恶魔的性质，另外当队伍中存在着光明系的恶魔时，那么它就会排斥将要通过对话而取得的黑暗系恶魔，如果要将这两种性质截然相反的恶魔同时存在，那就要靠GUMP中所存放的对应软件来解决了。





育成与收集的乐趣

《真·女神转生》系列的乐趣之一是将游戏完成后可以观看恶魔收集的完成度，本游戏中存在着40个以上的种族及大约300体的恶魔。当玩者使新的恶魔成为仲间后它的资料便会被记录在恶魔收集LIST中，随着游戏的不断深入，新的恶魔便会不断加入，另外利用合体还会得到平时在战斗中不可能遇到的种族，而合体事故更会产生游戏中极难得到的种族，它们包括珍兽、秘神、英雄等。



VI 合体

恶魔加恶魔所产生的力量

本游戏中2体的合成在任何情况下都可以进行，而3体的合成就要到业魔殿中了，另外受到月龄的变化的影响会在特定条件下产生平时见不到的新种族。



主人公的分身——造魔

游戏中造魔被称为人造的恶魔，它与其它恶魔不同，造魔是绝对无条件地服从主人公所下达的命令。可以说是主人公的分身。

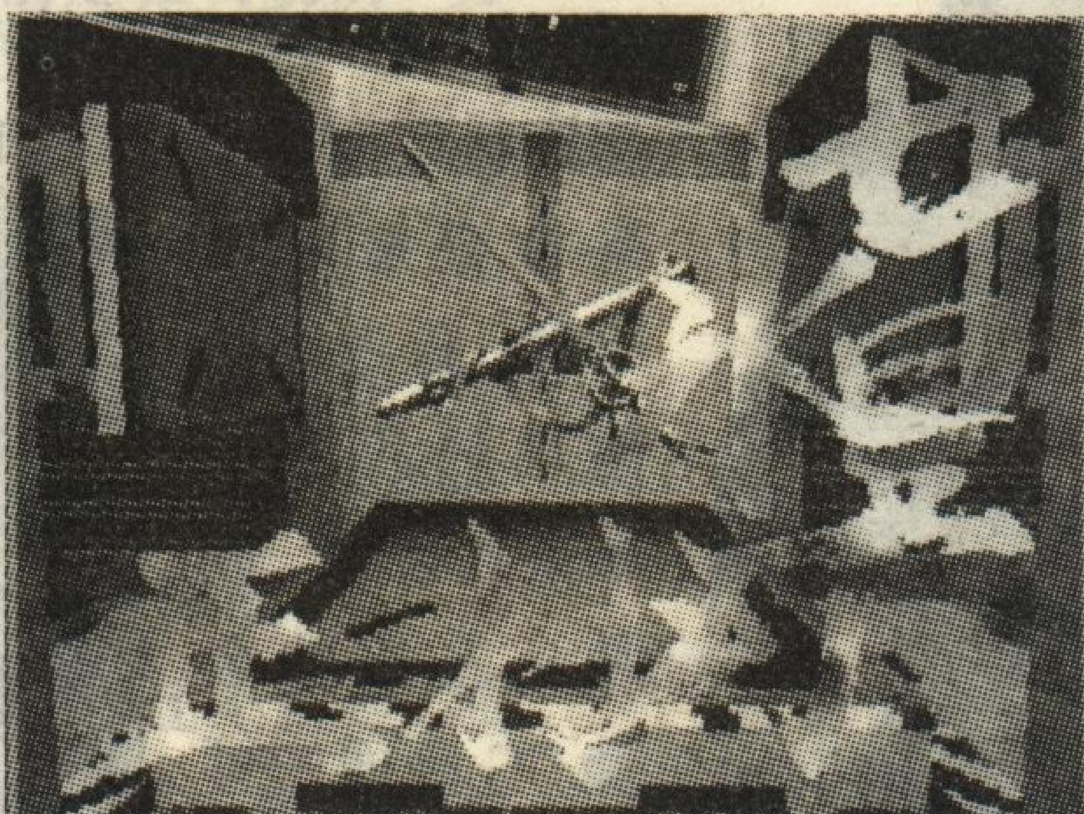


VII 剑合体

用秘法产生的神剑

是合体系统的进化型，当在游戏中取得了"无铭の刀"后便可以到夜魔殿请村正对其进行剑合体，玩者只要将恶魔与剑进行合体便会得到附加着此恶魔能力的新剑，并且附加着各种不同的属性。

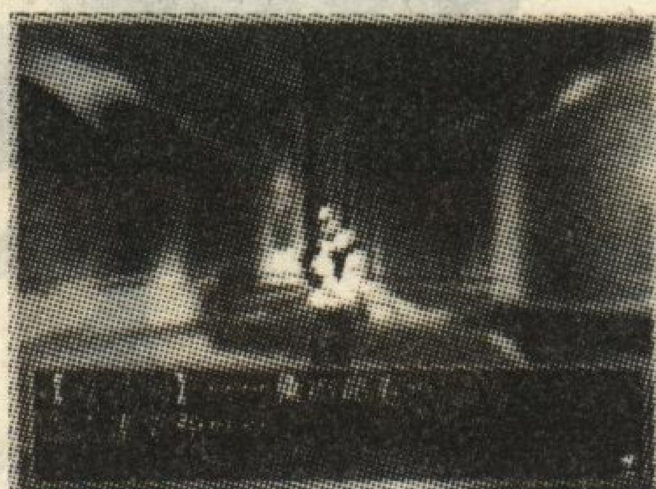




VIII 影像VR旅行

寻找遥远的记忆

主人公在谜之人物（动物?）引导下会进入神奇的影像VR旅行，在旅行过程中主角会拥有与VR世界中召唤师相同的能力，并且每进行一次便会使主角的能力得到提升。



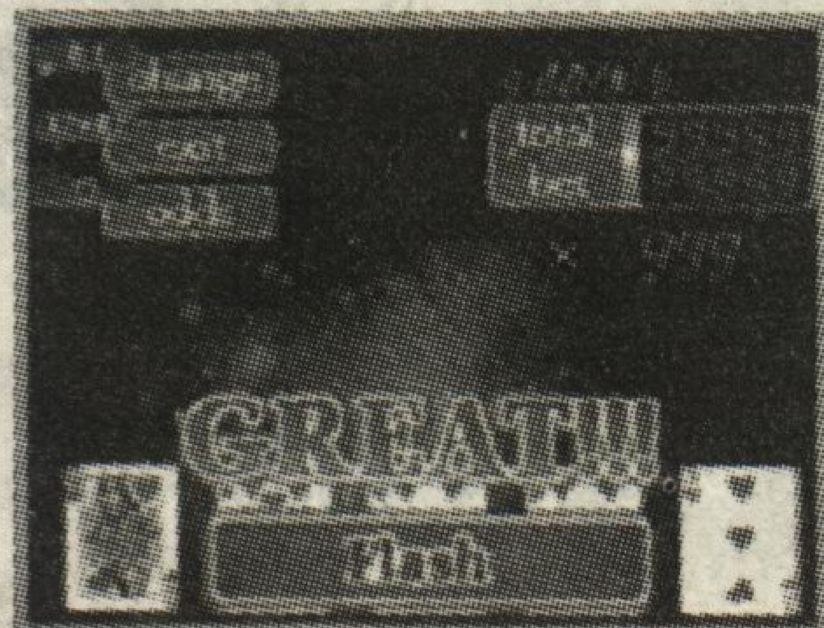
谜之角色——RED MAN

以动物的姿态出现的RED MAN会经常带领主角进行虚拟世界的体验，而它的目的也是让主角通过虚拟世界的体验获得更高的能力以便打败黑暗召唤师。



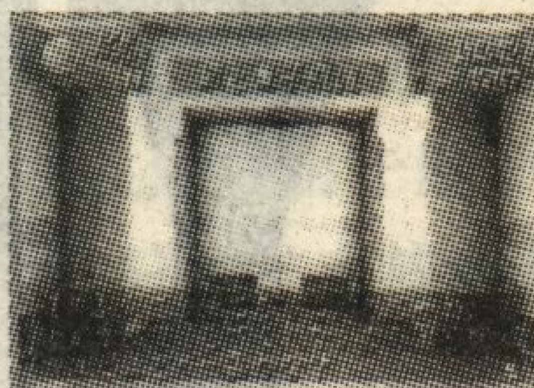
迷你游戏出现

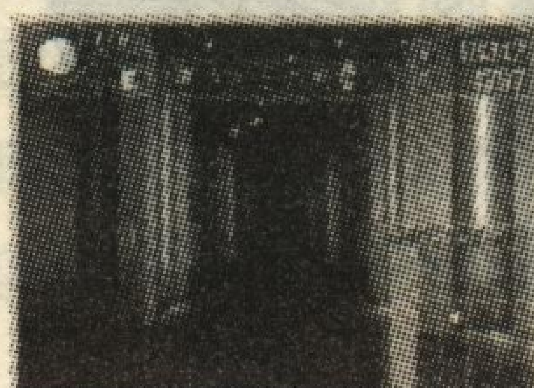
在"女神异闻录"中出现的众多迷你游戏受到了广大玩家的好评，出于这一点的考虑ATLUS便在PS版的"恶魔召唤师"中加入了一些原SS版没有的迷你游戏系统，这使得本游戏的可玩性大大地提高了，让我们来利用它积攒金钱吧！

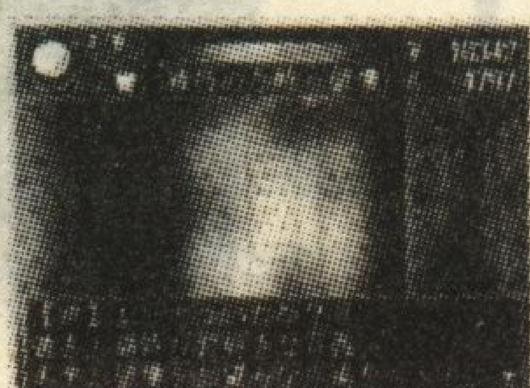


新加入的六种迷宫

在PS版中收录了6种新的迷宫，这是在众多的日本玩家中征集而得到的，虽然新的迷宫中到底有什么现在还不清楚，但是它却使游戏阴森诡异的气氛更加浓重了。







最终幻想Ⅷ【FINAL FANTASY Ⅷ】

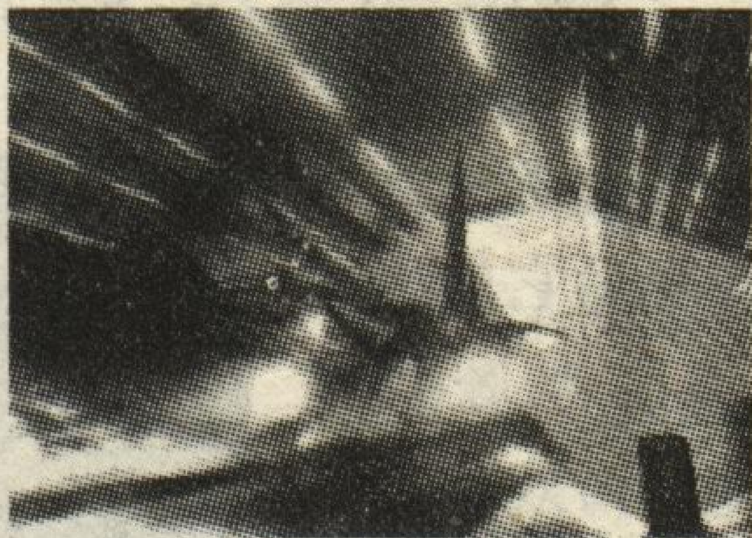
机种:PS	厂商:SQUARE	类型:RPG	媒体:CD-ROM×4	对应:震动手柄、PDA

初次公开的飞空艇

斯科尔等人将乘座的飞空艇**ラグナロク**,在某国秘密制造的飞空艇,细长的船体但却装有**2**个大型动力机器,具有超过航空飞机的最高速度和高机动性。制造后已过了**20**年,没有可与之相比敌的飞空艇,现在也是最高水平的飞空艇,除可确认与同类艇不同是双机之外,剩下的全都还是谜。

本次的舞台是在广阔的宇宙中吗?

ラグナロク活动的场所是在天空中,与以前系列的飞空艇同样可以飞到空中,右侧是在开发动画中正飞向宇宙的情景,这回的冒险已可以涉足到宇宙了。





这里是宇宙?

这是个问题画面,**ラグナロク**所去的地方怎么看也空宇宙空间。这个飞空艇也能在宇宙飞行吗?



新型飞空艇参上!



【前部】



【後部】

▲▶飞空艇的前部很像龙的头,船底下部的主要武器主要是荷电粒子炮,后部有两个强力的喷气装置以及转向型尾翼,属于高机动性、高灵活性的机体。

掌握"Ⅷ"的关键的另一个主人公

拉古那·雷维尔

ラグナ·レウアール



志愿为新闻工作的军人,拉古那是个重义气重人情的乐天派,他与斯科尔同样是本游戏重要的角色,虽然现在对于他的一切资料厂商还是守口如瓶,但是从感觉上他与主角期科尔的关系肯定是非比寻常,拉古那所使用的武器虽未正式公开,但是从左边的全身CG画面中可以看出他手持的枪具有相当的威力。







“FF Ⅷ”的乘物

出租用车辆

在村镇之间高速移动!





在“Ⅷ”中首次出场的乘座物，只是借乘一时的乘座用车，在各城都有出租车SHOP，每个城中车的颜色和型号都不同，可以自由借用，当然必须还回去，但关于借出和返还的制度和经费体系还不明。

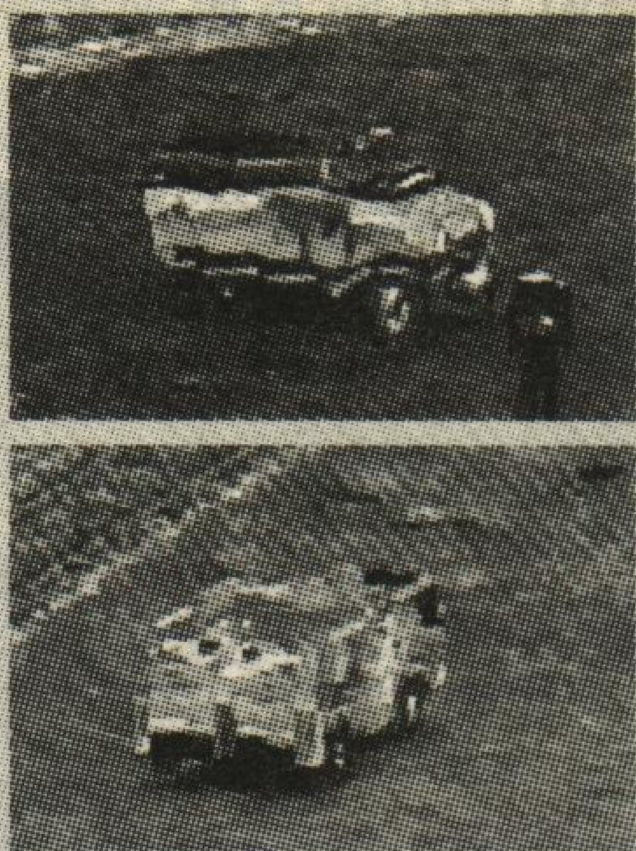


在海边行驶!

▲这种轿车类的车辆难道也能在海边的沙滩上行驶吗?看来“Ⅷ”中的科学技术程度很高。

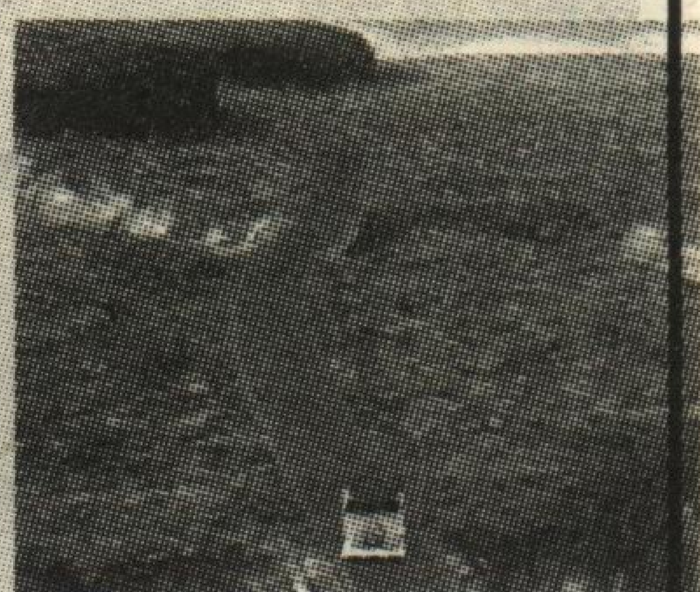
不同城车种不同

在许多城中都有出租车SHOP，在这里可租的车辆每个城都不同，与各城风格相配有各种车辆，右侧图画只是一小部分，游戏中看到喜欢的车，要记住在哪儿可借。



乘坐在车上的感觉是……!

用出租车移动除移动快外还有什么优点还不清楚。但如图片中一样大地中有与路，与过去的“FF”不同，车在路上行走时还可以SAVE，速度快，可以说是个舒服的旅行。



陆行鸟

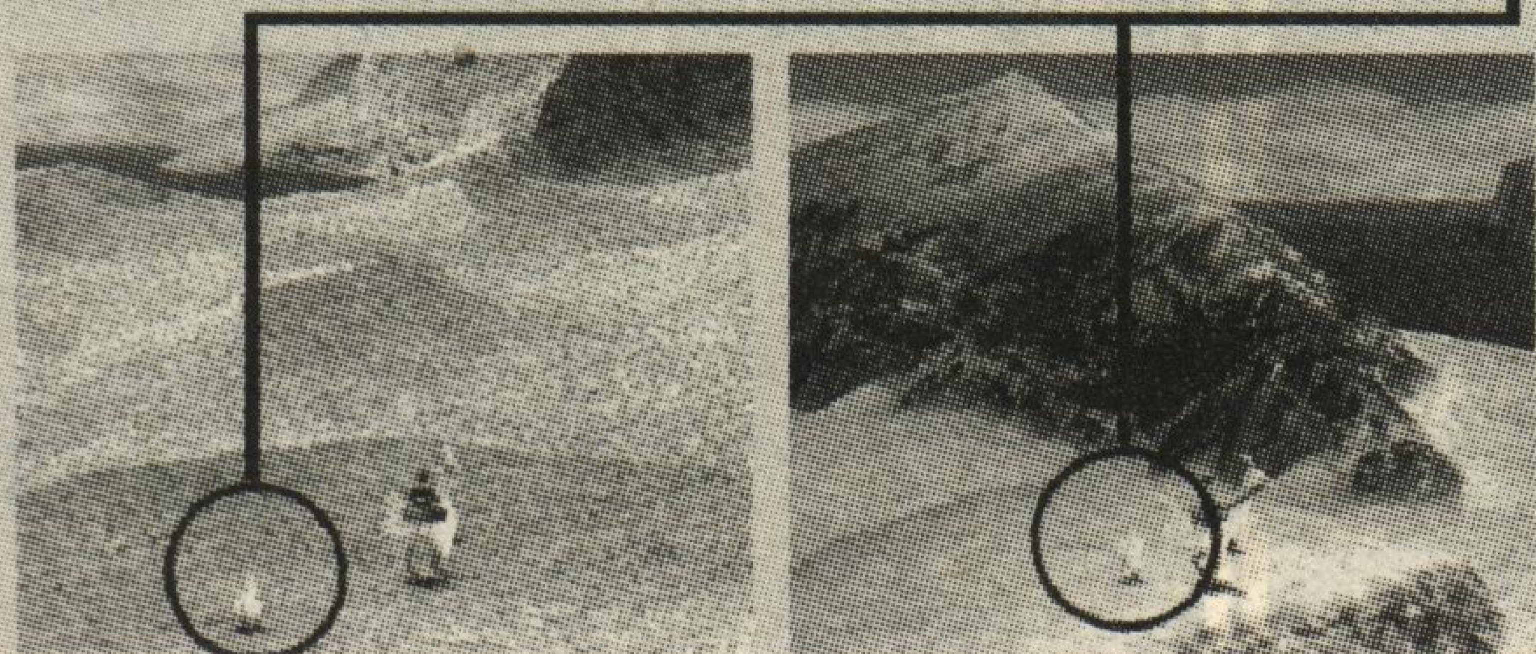
新种类陆行鸟出场

做为移动手段在系列中一直存在陆行鸟。这次找到了斯科尔乘坐陆行鸟移动的图片，在“Ⅷ”中也是个主要的乘座物，图片中陆行鸟后还有个小陆行鸟!! 为可能是育成或别的游戏因素。

陆行鸟的移动范围

乘陆行鸟可移动的范围与前作“Ⅶ”中的同样，也许还有海陆行鸟和山陆行鸟等特殊地形的陆行鸟。这样就可能会出现象前作那样的陆行鸟培育系统，很可能还要配合POCKET STATION系统。

▼从下图中可以看到斯科尔乘坐陆行鸟在沙漠中移动的场面，但怎样得到陆行鸟的帮助现在还不是很清楚。另外，在大鸟的旁边上令人惊奇的小型的陆行鸟，这又是怎么回事呢?难道是大鸟的后代吗?



旁边的这个小陆行鸟是谁呢?

图片中有个小陆行鸟，跟在陆行鸟的后面，详情不清，其中有什么关系吗?也许是培养吧。



列车

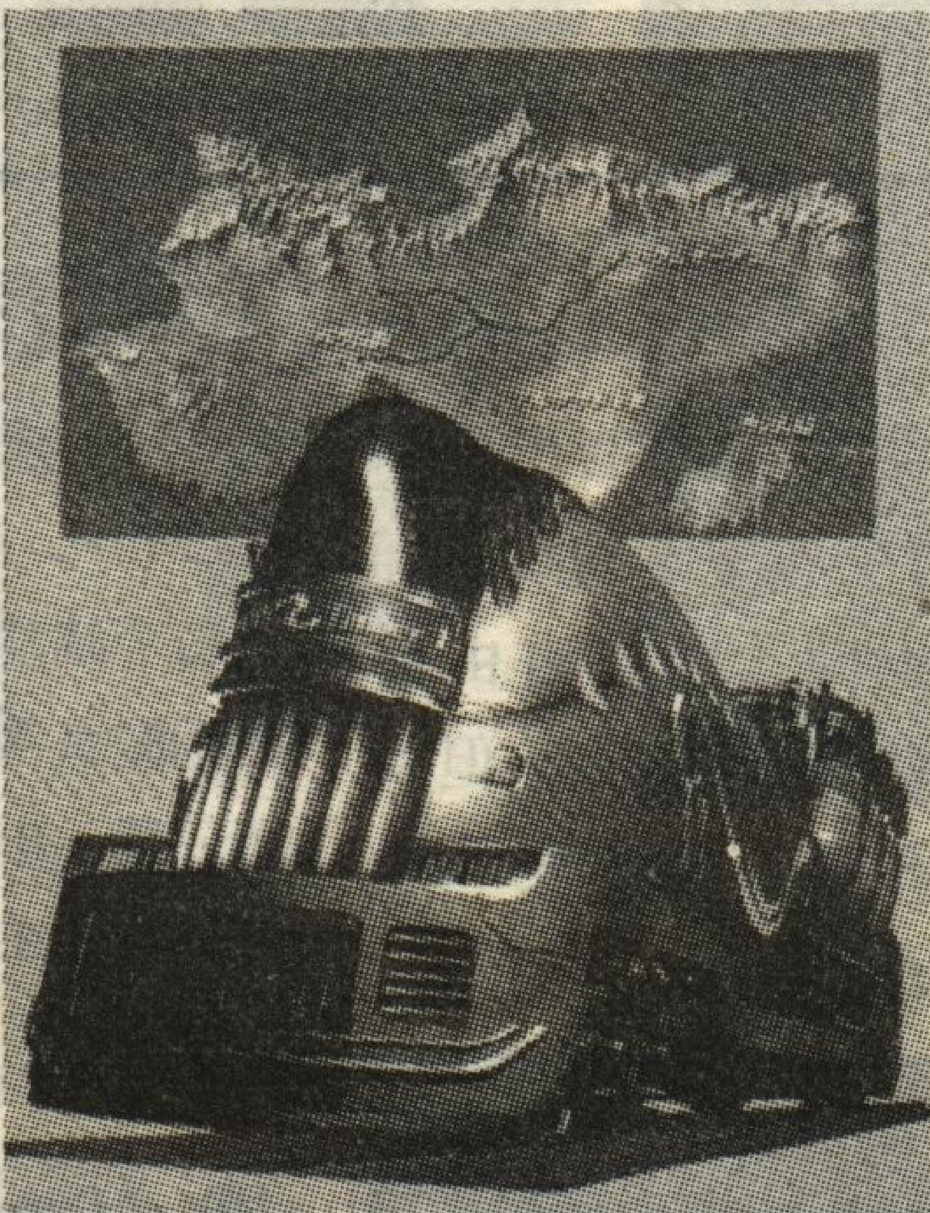
在路线上奔驰的钢铁巨物

在町与町间移动的列车，与前作同样，会在事件中出现，但得到证明后任何时候皆可乘座，可在连有铁路的町与町间直接来往，利用价值很高。



バラム公国西部奔驰的列车

列车路线是从パラム街到パラム公国西部山区，此外还有许多路线。



▼车站所发出的列车可到达公国的各个地区。这次该不会又有通向魔界的路线吧(FFVI中的魔列车)?



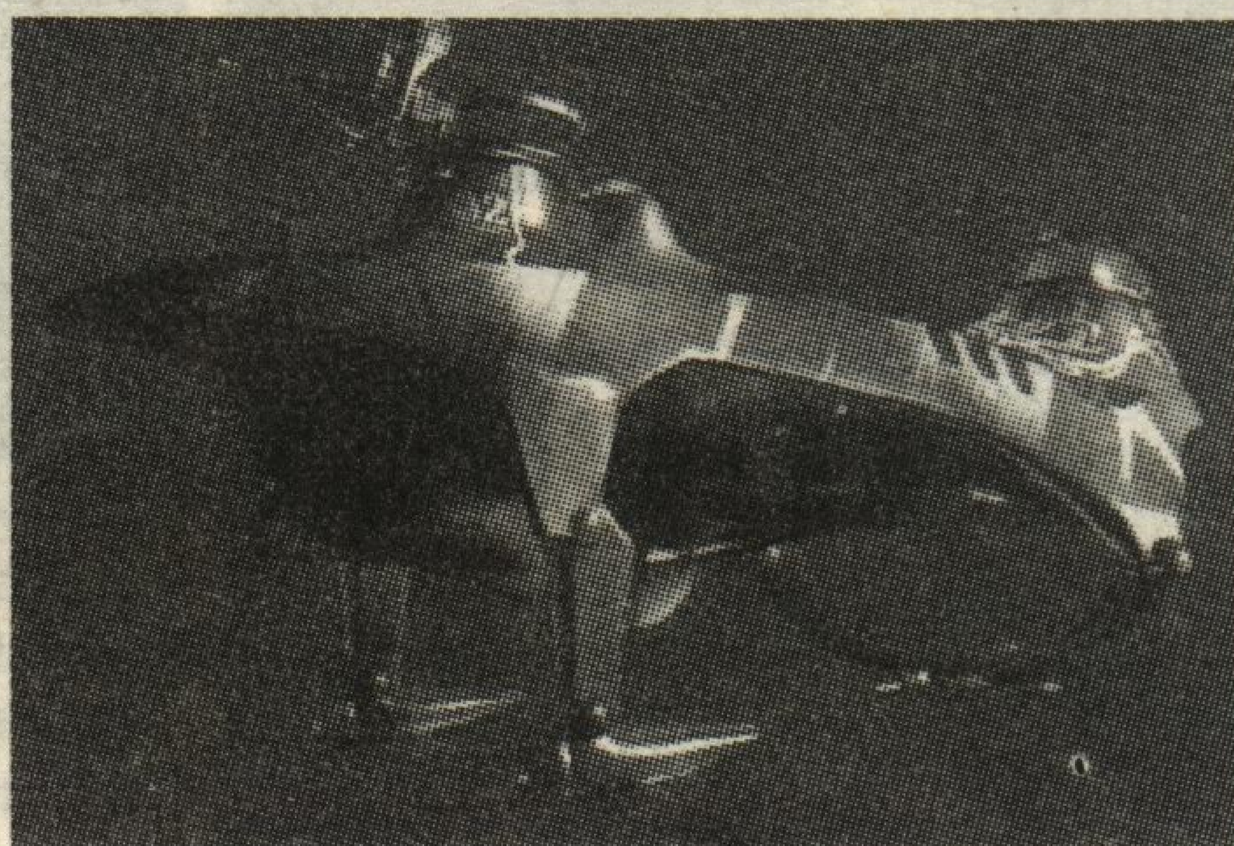


高速登陆艇

从海上攻击的专用舰

与体验版中同样的高速登陆艇。为把ガーデン的徒弟和SEED队员运往任务地的军舰，在任务事件中会自动地运往目的地。事件外是否可自由乘座还不清楚。

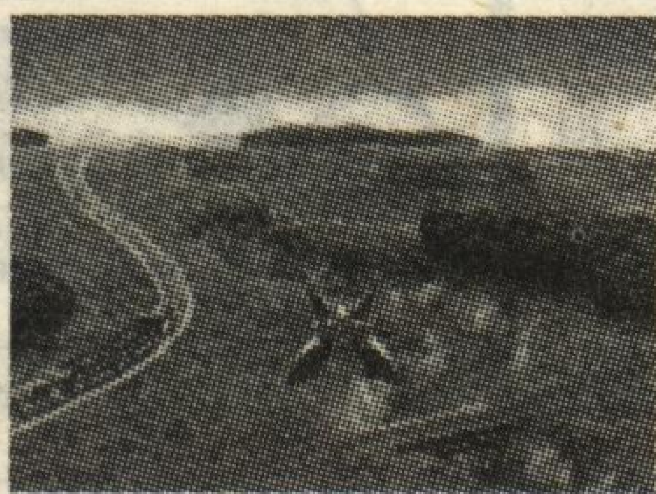




飞空艇

具有多种武装，空中的攻击者

与陆行鸟同样是系列中不可缺的。这回斯科尔等乘座的是超机动飞空艇ラグナロク。得到过程不明，这里是游戏中飞行的画面。



在空中飞舞的红色飞空艇





▲◀飞空艇起飞后的姿态让人想到了生命力很强的蝗虫。



传闻!?

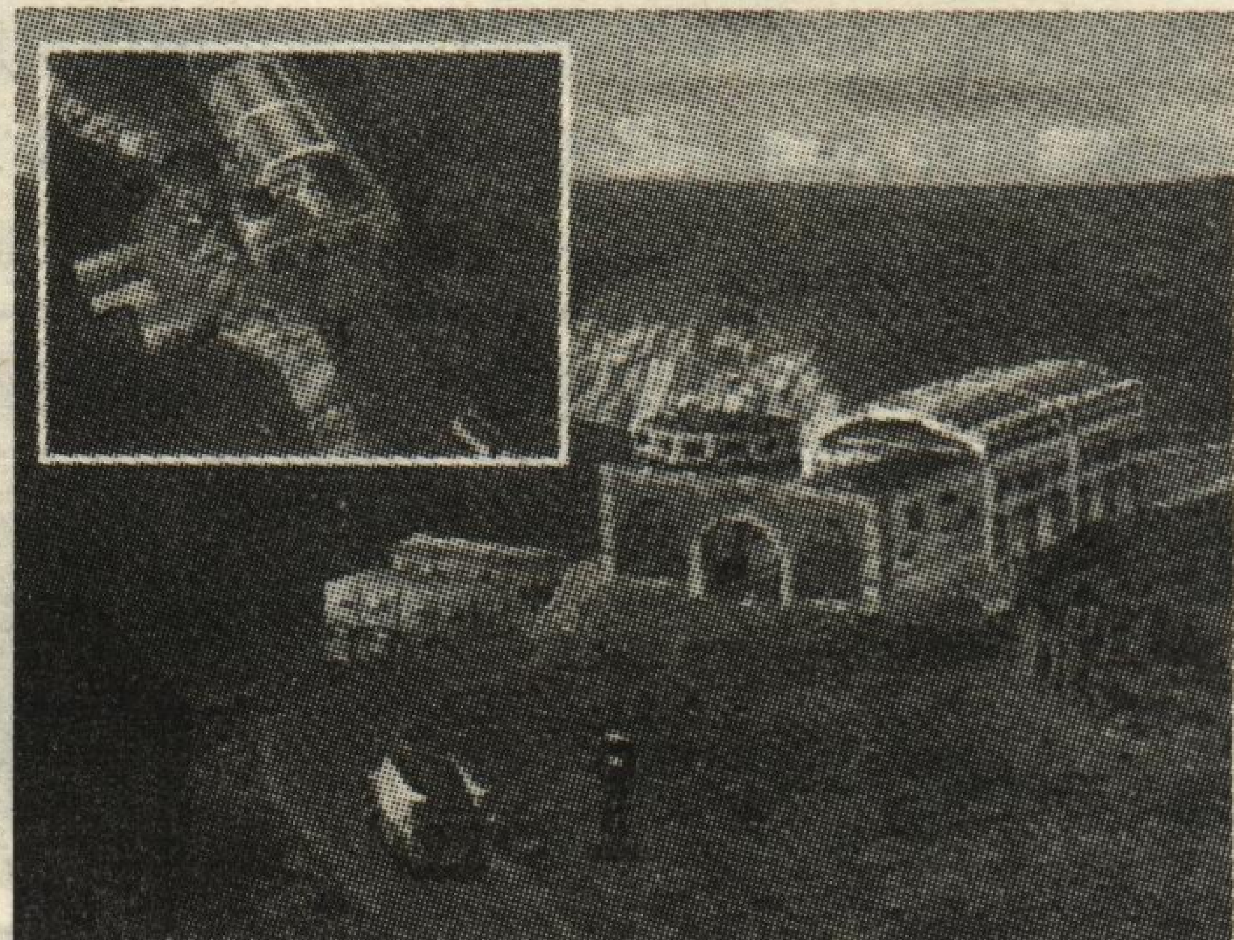
听说本次登场的飞空艇具有与陆行鸟一样的"培育"系统，可以令玩家将飞空艇的能力不断升级以便适应不同的需要。

ガーデン专用BUS

运兵用ガーデン专用BUS

ガーデン的学员们使用的BUS，在执行任务中使用，另外也可能会接送他们去学校。游戏初期，为了接受SEED对学员们的的测试前往バラム町时使用，性能大致与出租车同样。

开车时好像只能在有公路的道路上行走，会不会有赛车游戏的感觉呢?



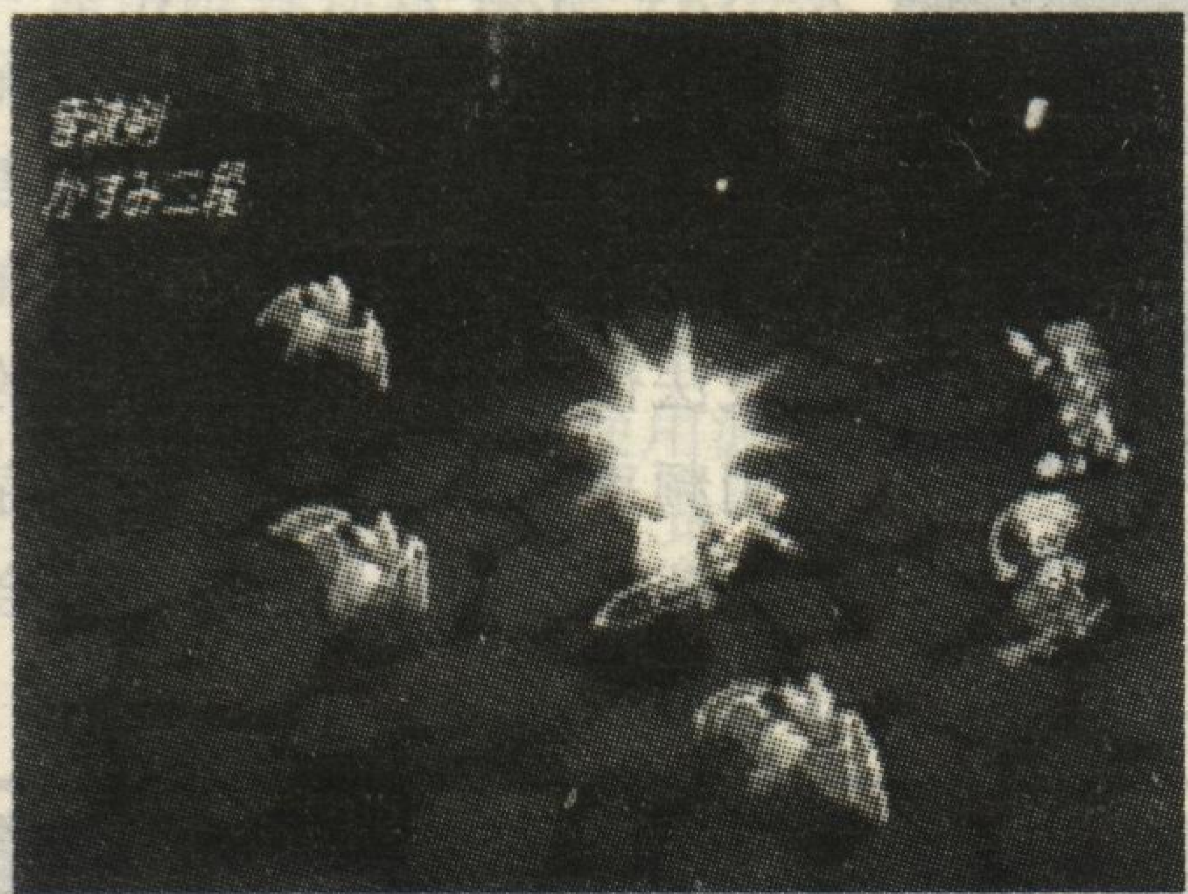
【战略】

将原来的“阵形”强化后，新生的具有高度战略性的人员行动分配系统出现！



新要素、新系统相继出场《沙加 Ⅱ》战斗系统续报！！

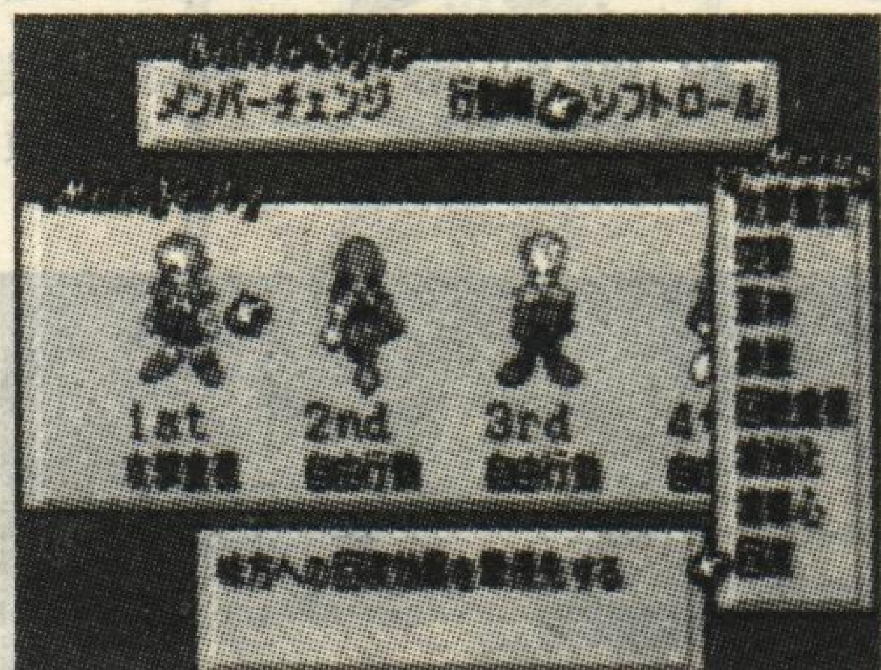
在“浪漫沙加”系列中有得到好评的“阵形”和新战略要素“ロール”，可自由组织是个重要系统。而“沙加 Ⅱ”进化了的战斗系统中还有“アニマ”和“ツール”等反映世界设定的状态的因素，故事与战斗双面进行，也不要忘了初次公开的“QUELL”设定。



ロール

分担任务进行战斗

通过阵形组合决定我方全体的战斗方针的是“浪漫沙加”(SFC 版)中的阵形。“ロール”是其的改造和进化系统，重视攻击或是复回，我可自由设定，这样可制定出反玩者意志的作战计划。



▼最初游戏初期还不能自由地配置角色的行动顺序，但是在事件或有新同伴加入后便可以了。





▲面对敌方的强力连携技，我方的成员要事先确认好自己的攻击状态。

◀根据角色的不同特点来分配他们的行动。

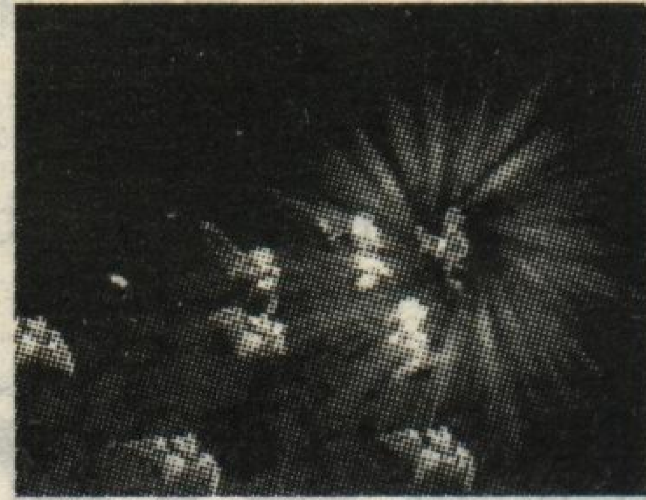
连携

组成各种配合按顺序攻击

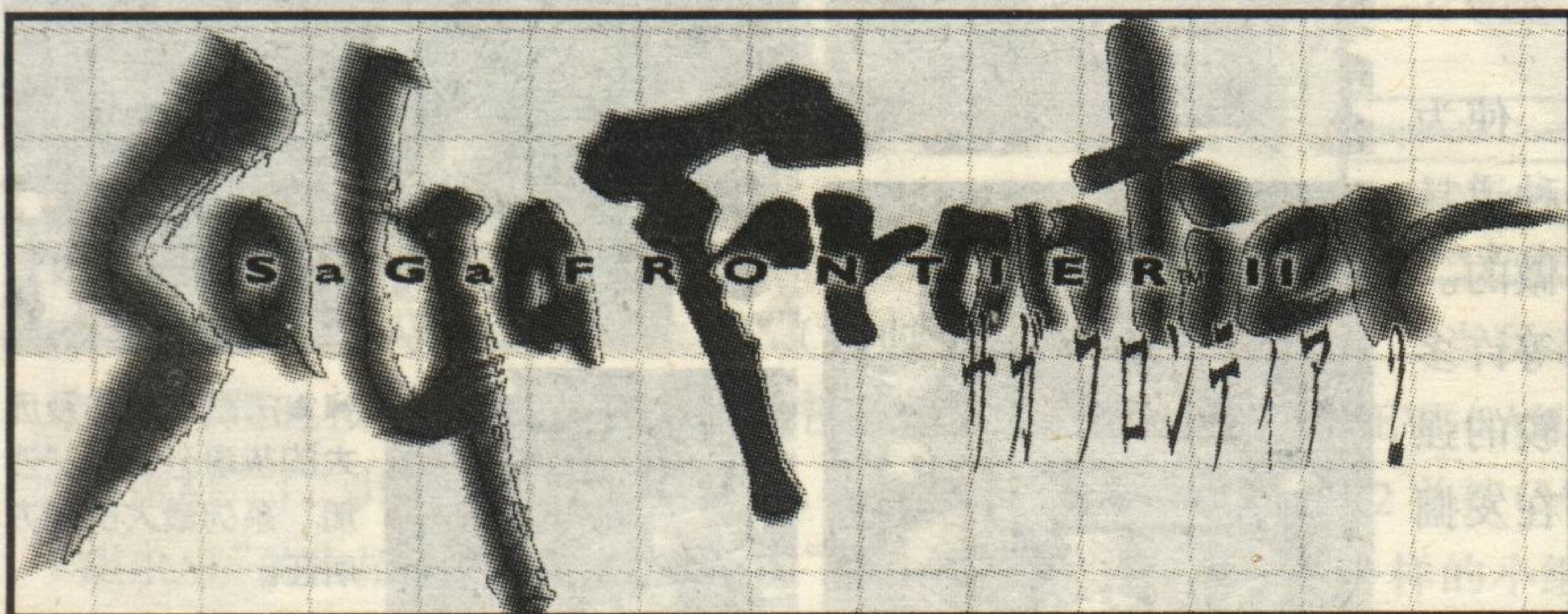
前作中组织配合时，要记住我方行动顺序，但是顺序会因人物速度上升而变化。而配合也常不能顺利进行，在“沙加 Ⅱ”中采用了可设定我方攻击顺序的新系统，可自由试验技的组合，配合也变容易了，但敌人攻 话顺序会被切断。







与 SFC 版“浪漫传说”十分相近的系统



由于在前作中武器系统大幅度削减，使得许多玩家对此抱有疑问态度，而在本作中则加入了与 SFC 版“浪漫传说”相似的系统。

SAGA FRONTIER 2

■SQUARE ■RPG
■1999 年春发售予定
■CD－ROM(枚数未定)
■PDA 对应(?)

PS

【战斗技能】

与前作不同的个人状态表示是系统强化后的结果，从状态画面上可以看出角色会受到武器、属性等因素的影响。

基本参数

▼HP、JP、WP 的功效与前作相同，但是本作中 LP 有着“最后之气力”的新意义。



基本参数与前作同样分 HP、LP、WP、JP 4 种。其中 LP 加了两种新用途，一个是当 WP、JP 用尽不能使技和术时做为补充。另一种是战斗前 HP 减少的人物，用 1 个本人的 LP 可完全回复。

武器·术的技术

在“沙加 Ⅱ”中“浪漫沙加”系列的 SKILL 系统再现，武器的系统和术的属性都有级别设定，SKILL 共计 12 种。左半部6种为武器 SKILL，右半为术的 SKILL，术的 SKILL 中有特殊部分存在。这对于前作中悟得技只有体术及剑技两种是一个明显的强化。

▶使用武器及术攻击后，在一定的时间内会随机领悟新的必杀技及更强的术。



装备



装备栏中可有两件武器和 4 个防具。这回铁制之外的武器、盾、铠都没有耐久度，要注意石、木等制具的消耗度。每个武器都有有效射程。体系在近距离、剑与斧在中距离、枪在远距离、弓在超远距离上对敌伤害最大。

武器及防具的右边所表示的数字是这些装备的耐久度，通常木制武器的耐久度是很低的，使用一段时间外便会损坏。但铁制武器的使用次数好像还没有限制。



▲运气好的话会从怪物身上得到比较强的武器及防具，这样就可以省钱了。

武器·防具的存放

在状态画面的右下方表示同伴存有装备物的一览。穿着铁制装备品的是象ギュスターヴ那样不具有术的人，当有具有术之力的同伴时，考虑到武器的使用次数，因此要多存放一些以备不时之需。因此在配置人员的武器防具时绝对要考虑到武器损坏的因素，因为在新技法悟得的过程中，武器的使用频率是相当高的，如不存放一些备用的武器到时作战会很被动。

QUELL

以“ルール(道具)为原形的古代文明遗产

把存于万物中的アニマ之力换为术之力，使为使用媒介而在人们生活中出现的“道具”。各种道具都是以称为“QUELL”的前文明遗产为原形而做的。QUELL 中有产生火的 QUELL、挖土的 QUELL 等许多种，但大部分 不知道用法，性能是道具不能比较的强大，现在称为ディガー的人们为了找 QUELL 在发掘遗迹，但要找出是很难的。







◀▲丰富的事件及庞大的故事分支是“沙加”系列最大的魅力所在。

市场导游 **玉茧物语**

PS | RPG | CD-ROM | 使用记忆区1
元气 12月3日发售

游戏性	8	演出	8	热销程度	7
难易度	7	收藏性	7	建议购买度	7

爱与勇气的冒险物语!!

游戏是描写主人公雷邦特成长的RPG，主角将森林中捕捉的魔物封印在茧中，以便来将魔物进行净化使之成为可以召唤的圣魔，主角就是这样一位茧使。由于具有合成系统，因此可以在不断地捕捉魔物的情况下来合成更强的魔物。

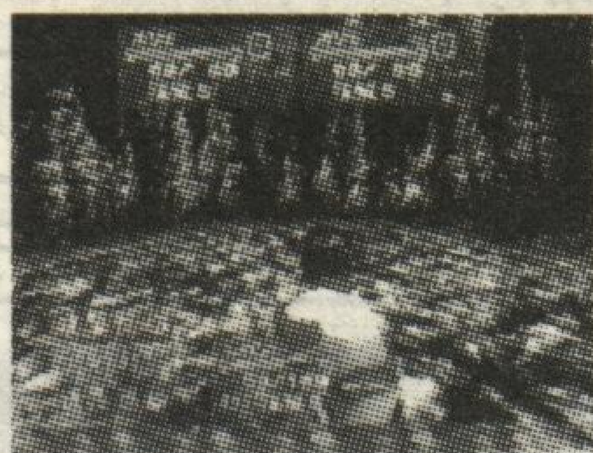
当两位玩家分别合成了自己得意的圣魔后便可以利用自己的记忆卡进行圣魔对战。



战斗系统

以选择式的指令进行战斗，除正常攻击外还可以召唤封印在主人公体内的圣魔。





▶让圣魔代替自己进行攻击。



育成最强的仲魔!

丰富的事件

为拯救生病的村民们，主角开始了他寻找治病药物的旅行。



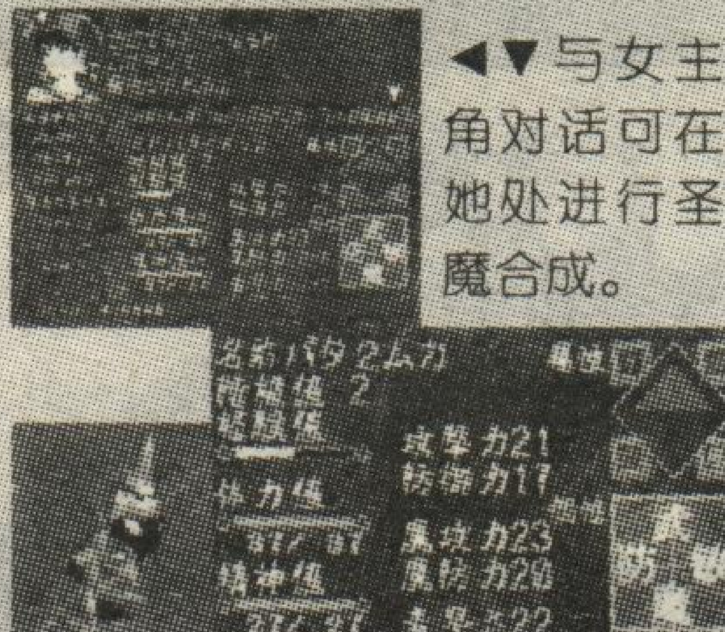
◀遇到新伙伴。在最初的森林



▶后来遇到的女主角会令圣魔进行合成。



◀而来提高能力。不断收集新的魔物



◀▼与女主角对话可在她处进行圣魔合成。

圣魔的合成

圣魔分为水、风、火、地四个属性，与以往的游戏一样，相同属性之间的战斗是不利的，而相反属性则有相当的把握。

市场导游 **幻想传说**

PS | RPG | CD-ROM | 使用记忆区1
NAMCO 12月23日发售

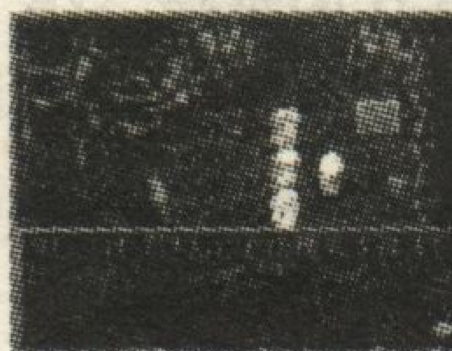
游戏性	9	演出	8	热销程度	8
难易度	7	收藏性	9	建议购买度	9

TALES OF PHANTASIA COME HERE

SYSTEM(系统)

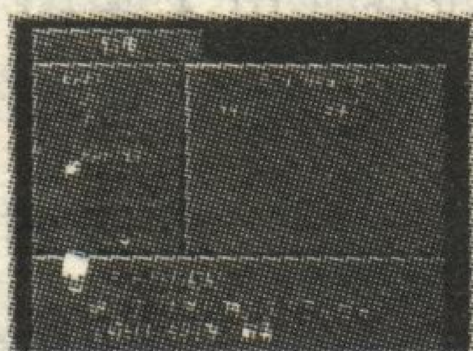
1 称号的获得

游戏开始时主角只有一种很低的称号，当随着主角能力(LV)提高后，或者是完成某事件便会得到新称号。



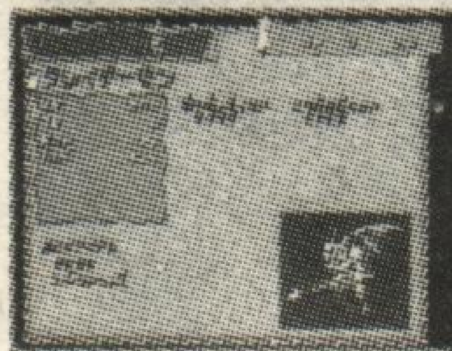
2 使用料理指令

将SFC版的料理系统进行改良后使玩家更能清楚地进行判断，不同人物所得意的料理方法也不一样。



3 怪物图鉴

PS版新加入的怪物图鉴可令玩者对游戏中出现怪物的属性及战斗后怪物所丢下的各种道具有清楚的了解。

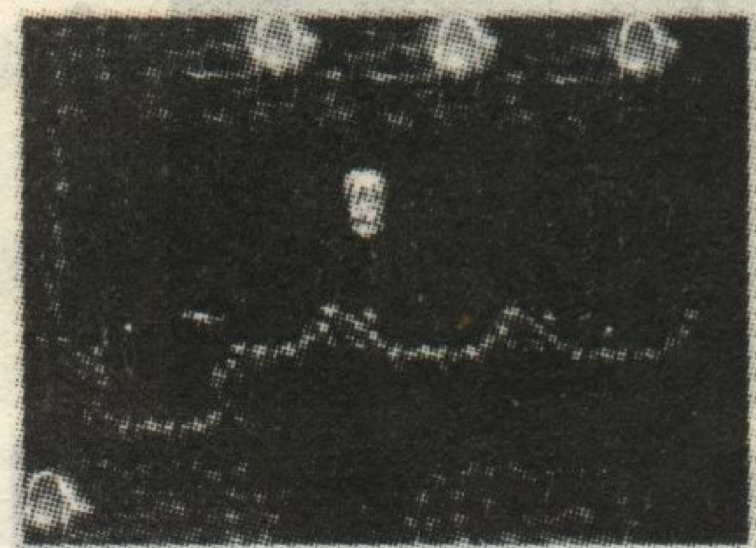


4 连击道具

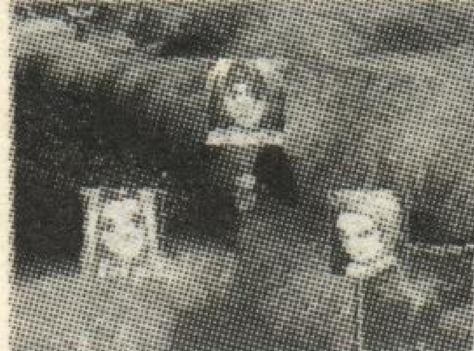
这个道具是原来《命运传说》中才有的，其功能是可以显示战斗中角色所击打敌人的次数，并且在战斗后将次数换算成经验值，简单地说玩者所打出的连击数越多所得经验值也就越多。

2D与3D场景的结事

2D 由于游戏平台的提升使得游戏画面更加细腻了，游戏的基本画面构成与以前的SFC版一样，在村庄、城市、迷宫中所表示的依然是玩家所熟悉的2D场景。但是原先以SFC的机能所不能达到的细腻动作在PS版中也得到了十分出色的表现。



3D 次世代游戏能给人以真实的感觉，因此在本游戏的地图画面中舍弃了以前的2D方法而改成了全3D的场景描绘。并且在地图画面中只要按选择键便会出现角色之间的对话。





市场导游 HARD EDGE

PS	AVG	CD－ROM	使用记忆区 1
	SUN SOFT	12 月 3 日发售	

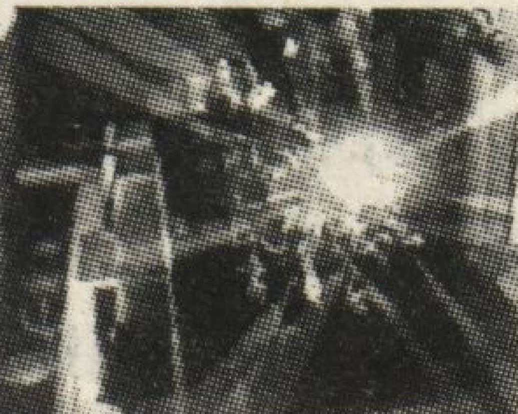
游戏性………7	演出…………7	热销程度……6
难易度………8	收藏性………6	建议购买度……7

可以简单地使用必杀技

本游戏以格斗类的GAME 很相似，可以利用指令使出必杀技。

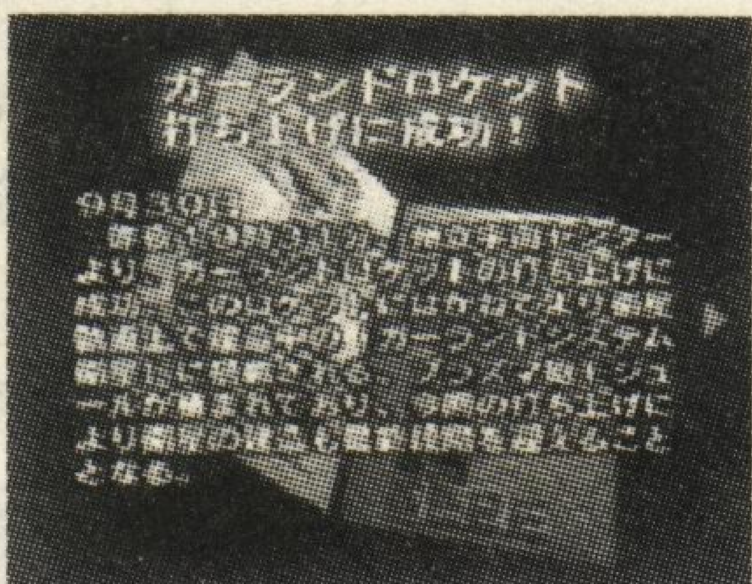

▶在必杀技中有消耗自己体力才能使出的超强力攻击。

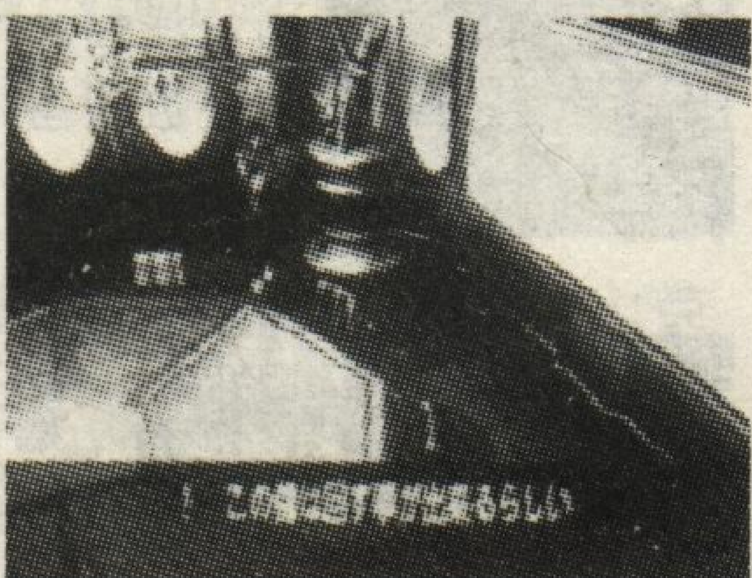

◀为简单的连续技。用按键连打使出较有的角色可以利


▶利用跳跃来向下方的敌人进行斩击攻击。

小心破解机关

在执行任务时会有各种各样的陷阱出现，玩者只要留心路上的各种设施便可轻松破解。

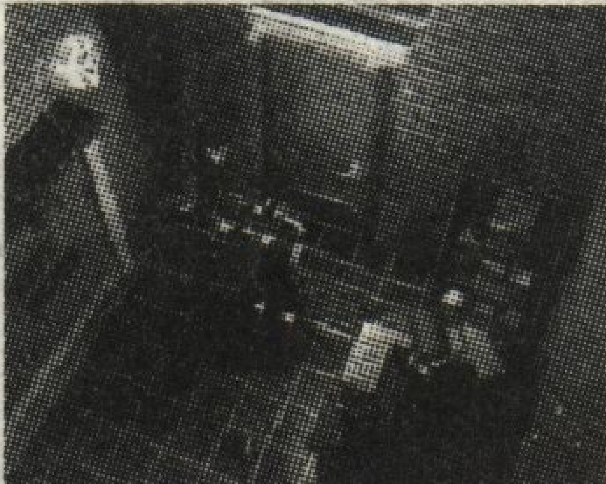


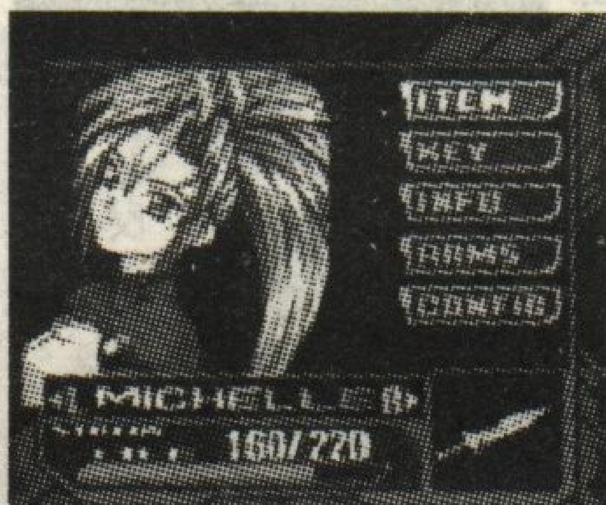


得到同伴的帮助

在游戏进行中，不同的场所可以将使用的角色进行更换操作，而各角色所使用的武器及必杀技都是不同的，因此要在游戏前掌握这些角色的使用方法才能在游戏中得心应手。

游戏到中后期各个角色会因不同的事件而分流，因此玩者要在此种情况下分别操纵分流以后的角色。


▶分开后的同伴将独自作战。



◀在人物菜单画面上可进行角色变更。

有效地使用各角色的必杀技


▲在执行任务时角色分流的情况也会出现。

市场导游 久远之绊

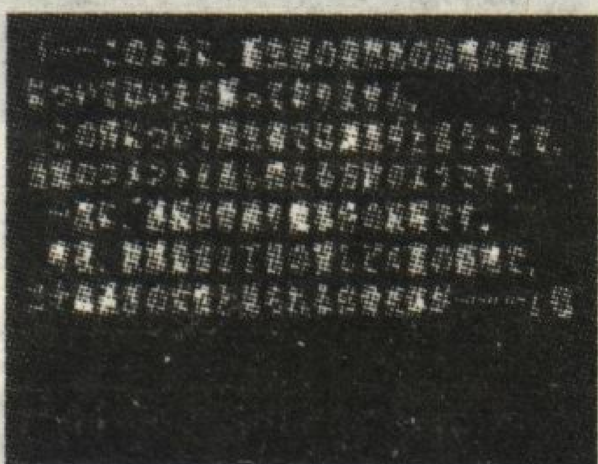
PS	AVG	CD－ROM	使用记忆区 4
	FOG	12 月 3 日发售	

游戏性………7	演出…………9	热销程度……6
难易度………7	收藏性………7	建议购买度……7

游戏围绕着身为高校生的主角身边所发生的离奇事件而展开。

现代




▶最近出现的恶梦与现实有什么关系呢？


◀虽没有人语的画面却十分亮丽。

过去




▶在过去篇中出现的少年是谁呢？


◀主人公要经过三个时代的舞台。


▶游戏是轮回转生的故事。

现代与过去所发生的事情

以轮回转生为主题，并且在平安・元禄・幕末三个时代中发生的故事为背景，构成了这个 AVG 游戏。

本游戏全部由 3 张构成，在故事中玩者对事件的不同选择会导致游戏中分支的变化，这样而产生的故事流程会直接影响到结尾，因此不用说大家也会知道游戏当然会分好的结尾或者是坏的结尾，怎样选择就看你的了。

因选择而变化

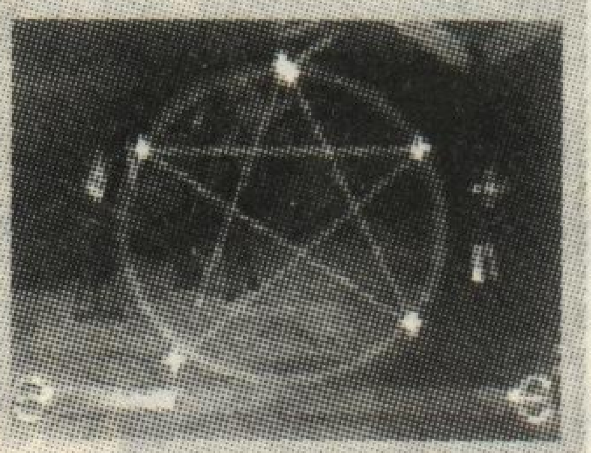

现代




过去

也会发生战斗

在故事途中会出现意外的战斗场面，玩者要看准敌人的弱点进行攻击，成功的话敌人就会受到伤害，反之则不行。



市场导游 R4 - RIDGE RACER TYPE 4 -

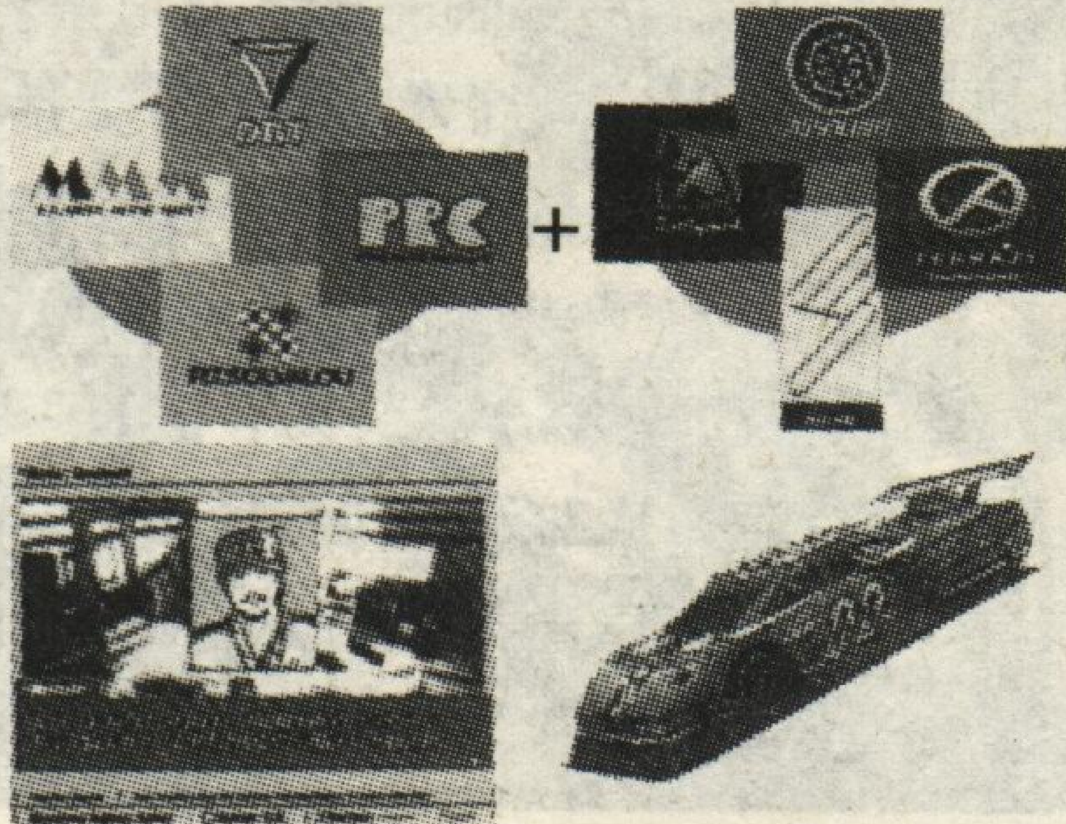
PS | RAC | CD-ROM×2 | 使用记忆区 1
NAMCO 12月3日发售

游戏性……9	演出……9	热销程度……9
难易度……7	收藏性……9	建议购买度……9

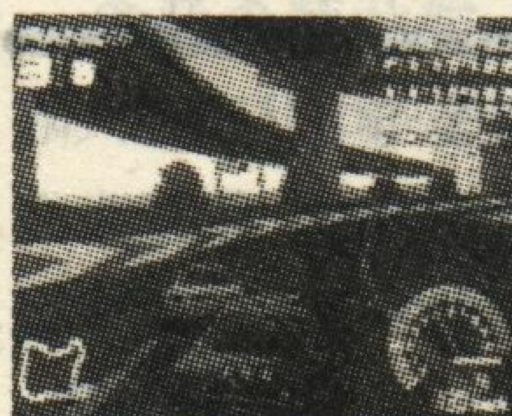
WELCOME TO RIDGE RACER WORLD

选择喜欢的车队与赛车

玩者在选择车队与赛车种类时要考虑到其性能的变化，不同的车种其驾驶方法也会因性能不同而变化。

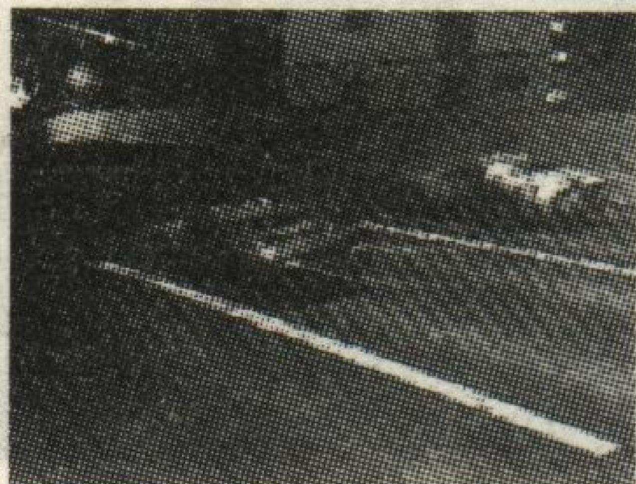


不断熟悉新的赛道



◀▼在比赛中背景十分美丽，速度感也十分爽快。

当选择好赛车后便要进行比赛了，随着比赛的进行场地也会随之变化。



十分真实的比赛场面！

与玩友进行对战比赛

当玩成一轮游戏后便可以获得很多新型的赛车，将之存入记忆卡中便可以利用对战机能与玩友一起进行比赛了，比比看谁开的更快吧！

▶驾驶自己熟悉的赛车当然会得心应手。



◀赛车的资料可以通常 POCKET-STATION 进行交换。

成绩会影响入手赛车的性能

不同场次的比赛所要求的名次是不同的，虽然开始只需要进入前三名便可过关，但是如能全部第一名的成绩取得冠军便会得到性能更好的赛车。

▶当达到了一轮比赛的名次要求后便会得到新型赛车。



◀新得到的赛车性能当然是上升了不少，但敌人也更厉害了。

市场导游 前进！海贼

PS | SLG | CD-ROM | 使用记忆区 3
ARTDINK 12月3日发售

游戏性……8	演出……7	热销程度……6
难易度……6	收藏性……7	建议购买度……7

让我们来当一次英勇的海盗吧！

以大海为舞台，玩者所扮演的是继承传说中伟大海盗王弗林特的后代，游戏要在世界上 8 个海洋中去寻找神秘的宝藏，还要与来犯的其他海盗与军队进行海上军舰合战。游戏中充分体现了十七世纪末时昌盛一时的海盗们的生活。



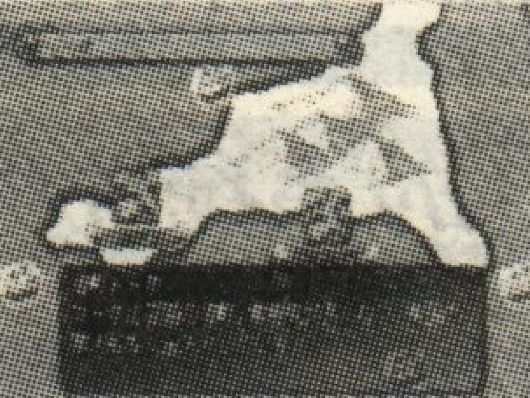
◀游戏中会有许多人物登，他们会和主角一起探宝。

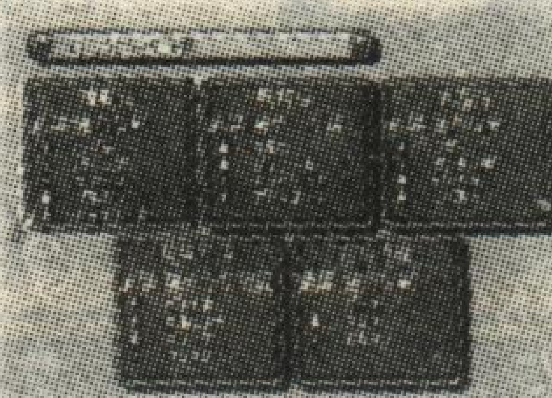


◀得到宝物后可令船员的所有能力得到提升。

出海前的准备

在出海行走前，玩者要对自己所掌管的船队进行各种各样的情报调查，在海港处要尽量补充出海所用的物资，当然武器的准备也是不可少的。







◀在海港处的酒馆中与客人进行对话可得到不少情报。

选择不同的主人公



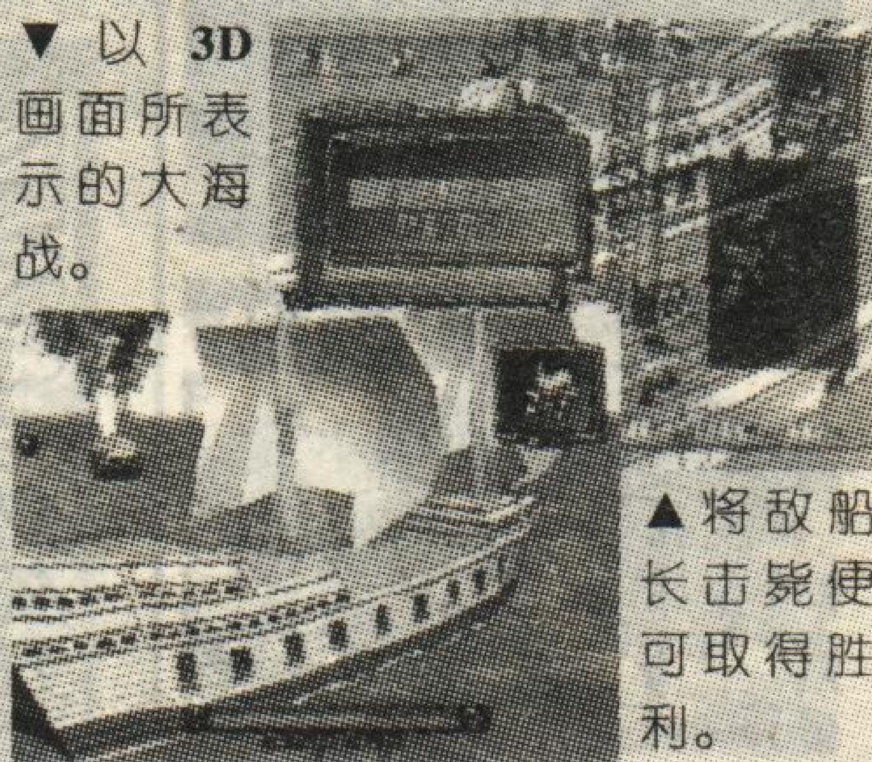
弗林特·罗西亚

莎拉·达妮茨

海上的战斗

玩者所操纵的海盗船要不断地袭击运输线所出现的船只，在作战中船上的火炮是主要的攻击手段，另外还会有接触后的白兵战。

▼以 3D 画面所表示的大海战。



▲将敌船长击毙便可取得胜利。

利用 PDA 提升战力

玩者可利用 PS 的 PDA 来对海盗的后代进行培育，这样可令海盗后代们的能力不断提升。



市场导游 幻想水浒传 II

PS	RPG	CD-ROM	使用记忆区 1
	KONAMI	12 月 17 日发售	

游戏性……8	演出……9	热销程度……9
难易度……8	收藏性……8	建议购买度……8

前作 3 年之后发生的壮大物语



在前作中北方的大陆充满着神秘感，而在本作中为大家所揭示的正是这片大陆中所发生的故事，游戏中的许多人物与前作有着密切的联系，是前作因果补充的作品。



你还有前作的记录吗?

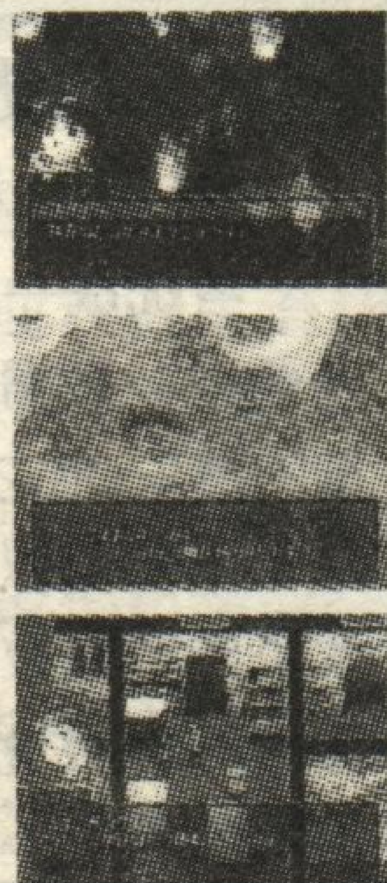


继承前作记录的场合

没继承前作记录的场合

出人意料的是在游戏开始时会让你读入前作的记录，虽然不读入也可以进行游戏，但前作中所出现的人物在本作中的能力便会与读入记录后不同。

游戏画面较前作有了很大的进步，战斗场面也充满了很大的迫力，人物的肖像描绘地极为细致，而到游戏后期大本营的经营会有很大的投入感，总之本作品是近期不可多得的好游戏。



传闻 具说只要能继承前作的记录，并且在游戏中收齐全部 108 位角色便可以与前作的主角见面，这难道是真的吗?

市场导游 STREET FIGHTER ZERO 3

PS	对战 ACT	CD-ROM	使用记忆区 1
	CAPCOM	12 月 23 日发售	

游戏性……9	演出……9	热销程度……9
难易度……7	收藏性……9	建议购买度 … 10

让我们来看一看 PS 版 ZERO 3 的 POWER

ZERO 3 的系统说明

以 SSF IIX 为基础

在 3 种系统中以本系统的攻击力为最高，但是不能空防、地上受身、反击，并且只有一种超必杀技。



SF ZERO 2 继承

与前作十分接近的系统，只是将受身及反击的指令稍作变化，但是超必杀的攻击力较低。



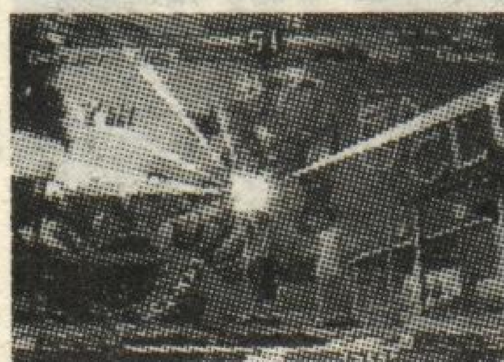
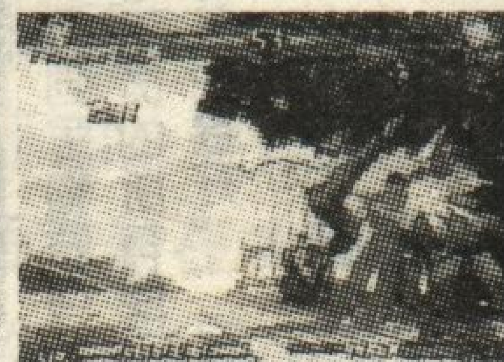
新型 OC 技搭载

本系统将前作中首次出现的 OC 技强化，不同的是发动 OC 后的角色可以进行跳跃攻击。



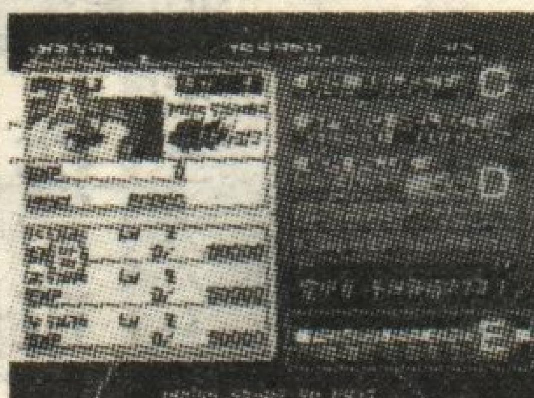
PS 版 ZERO 3 的新角色

与街机版相比 PS 版的 ZERO 3 加入了原 SSF II中的飞龙、迪杰、飞鹰三个角色，另外在片头画面中还可以看到 SF II中古烈的身影（使用方法不详），这样在本作品中将出现 SF II系列中的全部角色。


ZERO 3 的新模式

在游戏中有一个类似 RPG 的新模式，玩者可以在全部角色中选出一人来进行此模式，游戏中可令角色的各种能力进行提升，完成后存入记忆卡以便以后在对战时使用。

风云论谈






第二期

责编/DRAGON

因为一些原因,本期中没有"梦幻工场",在下期中本栏目会恢复。因为"名作大家谈"受到大家的一致好评,所以栏目有所变化,给本栏目投稿的朋友可以去看看。本期中的"热门话题评说"是读者对DC出现后的一些意见与看法,欢迎有不同意见的朋友们来稿参与论谈。"讲谈社"中展望了一下业界99年的形势,虽然照顾的面很大,但可能不是很详细,笔者的看法只能属于个人意见,不代表本编辑部的意见,如果有朋友愿意探讨一下,请速来信。另外,上期中提到的有关刊登文章获奖的启示有一些错误,现更正如下:**于"名作大家谈"中刊登文章的作者可获赠当月杂志一本,"热门话题评说"的作者可获赠三期杂志。**因工作不慎,特此致歉。

谎言与真实 TRUTH OR LIES

真实性

传闻的真实性确实不是那么容易掌握。本期的此栏目可能也是因为年初的原因,消息有很多,既有大家关心的,也有个别人士希望看到的。因为消息的来源主要为非官方非公开场合所得到的,所以有着一定的非真实性,因此在每个传闻旁边都有本刊编辑部对其真实性的"判定",黑格决定着真实性的大小,具体方式见右图。

投靠SONY的BANDAI

真实性

在新的一年中,手掌机的大战将拉开帷幕。其中的一位主力BANDAI的"WONDER SWAN"手掌机,在最近就要改变其宣传及发售方案。马上就要发售的手掌机突然作大规模的改动的确令人不解。近日从BANDAI内部工作人员口中得知,原来是NEO·GEO的POCKET在依靠SEGA进行宣传和发售后成绩极不理想,而且SEGA公司近期的主要工作也在Dreamcast的宣传销售上,不可能抽出主要的人员和时间去为BANDAI的手掌机进行完全投入的营销工作。所以BANDAI选择了近期主机数突破5千万的SONY,虽然他们知道SONY也正在进行自己的PDA的宣传及其它工作,但是凭借SONY庞大的用户群,能够分"一小杯羹"就可以使得其手掌机用户达到一定的水平。

"乔乔之奇妙冒险"DC版

真实性

CAPCOM的最新对战ACT——"乔乔之奇妙冒险"将会于1999年秋移植至Dreamcast,不过据CAPCOM人士称,DC的机能不能完全移植"乔乔之奇妙冒险",所以到时的家用版也就是DC版,会出现一些缩水的现象。

全新的生化危机全新亮相

真实性

CAPCOM一向是对战ACT元老级厂商,在进入次世代后,他的一款3D-AVG"生化危机"使得几百万的游戏者疯狂,同时他们也使得AVG成为了家用游戏主机上的主流游戏种类。既然已经成为了3D-AVG类游戏的"领头羊",那么剩下的就是要维持这一地位。"生化危机2"虽然在数量上达到了其它3D-AVG所难以达到的水平,但是对于游戏本身而言,缺乏创新已经很明显的表现出来了。现在的CAPCOM除了正在积极创作《生化危机 指令是搜索》(DC版)之外,还在进行着"生化危机3"的制作,"生化危机3"依然是以恐怖为第一要素,但是基本上与前作没有什么太大的联系,而且从操作及自由度上将有极大的改变。目前的"生化危机3"开发平台为PS的后继机,也就是说在PS上将不再有全新的"生化危机"。

多边形的美少女人物

真实性

"心跳纪念品"一直是广大游戏者喜爱的游戏,人物鲜明可爱、深入人心。这一段时间中KONAMI对于"心跳纪念品"只在发售一些类似于周边及外传之类东西,而且对"心跳纪念品2"的开发及制作都没有任何的消息公布。最近据KONAMI的内部人士("心跳纪念品2"的开发人员)称,"心跳纪念品2"的开发一直在快速进行,许多时间都用在3D的制作中。人物的形象当然都是美少女,但是本游戏中要以3D的形式表现,多边形的美少女是我们难以想像的,现在的3D多边形少女能否达到2D的水平呢?带着这些迷团,我们再一次询问了这位KONAMI内部人士,KONAMI的工作人员称"心跳纪念品2"因为希望采用3D多边形的人物,所以对于机能的要求很高,因此"心跳纪念品2"将要于.PS的后继机上……

“VR枪警3”一改过去形式

真实性

在NAOMI基版上开发的“VR枪警3”(VIRTUA COP 3)对于喜爱SEGA枪战类GAME的玩家来说是一个惊喜。但是熟悉这作品的朋友可能要再次去熟悉一下全新的系统。SEGA的工作人员说,以往的“VR枪警”讲究射击的准确率,一枪一个会使得命中率上升,并且于最后的评价很高。但是在爽快感上就不如其它作品了,例如近期的“化解危机2”就是以极度的爽快感使那些游戏者不停的“掏币”。因此,“VR枪警3”也希望在爽快感上有所上升,例如一但击中敌人如果命中点不是要害,则敌方还可以立即还击,而且我方攻击时还追加了连击的设计(与“化解危机2”相同),可以让玩家在比分上相互较量。当然对于这种变化也只有在游戏发售之后才可看到,这现在只能是个未证明的传闻。

CAPCOM全力支持Dreamcast

真实性

CAPCOM的某人员曾经表示过,他们公司在家用机方面除了对PS后继机的“生化危机3”投入很大精力以外,还对Dreamcast这部主机表示了极大的兴趣。由目前的情报得知,在1999年CAPCOM希望每一个月为Dreamcast制作一款游戏。从公布的发售表来看,前几个月都为格斗类作品,而在“生化危机 指令是搜索”之后是什么作品会出现呢?目前还是个迷团,有些CAPCOM的工作人员称,在下半年中,于Dreamcast上将会有CAPCOM的RPG出现,目前初期预定为一款文字类RPG,一款动作类作品改而成的格斗类RPG。但是这只限于CAPCOM内部人士的谈论,具体的方案他们目前也还没确定,不过相信无论在任何主机中,这两款RPG可能都以快制作完成。

DC上的“RING”

真实性

日本著名小说家铃木光司的名作“RING”(推理小说),在日本曾掀起过一阵热潮,并且改编成漫画、动画片,甚至拍成电影。有不少人希望将“RING”改编为GAME,为此有不少的厂商都希望把这部畅销的小说搬上家用游戏机。近日闻,SEGA的Dreamcast已经被认定为“RING”的家用游戏机平台,而开发厂商不得为知,只知道现在还不能确认是保持原作风格的小说式RPG,还是在作大量修改后以正统RPG形式表示。由现在来看,小说式RPG最为成功的不过也只有十几万的销量,因此为了能获得更大的利润,这部“RING”以正统RPG形式出现可能性更大一点,当然这也必须取决于开发厂商及开发时间。

NAMCO的DC作品传闻

真实性

SONY的得力干将,原SEGA在街机上的死敌——NAMCO,在宣布加入Dreamcast后,一直致力于第一批四款作品的开发,目前已知消息为赛车类、棒球类、格斗类和射击类。在这四个种类作品中,可以预测到的可能是一直于各日本杂志上期待移植家用机榜中位居第二的“魂之利刃”的续作“魂之力量”(SOUL CALIBUR),而其它类型的作品现在还未得到任何消息或传闻,但是相信“山脊赛车”系列是不会在DC上出现的,结稿时又得到最新消息,仿佛是“化解危机2”将会移植到DC中,但是是否会制作专用的手枪呢?

Dreamcast大作延期!延期……

真实性

“世嘉拉力2”延期!“蓝色痛击”延期!

可能是Dreamcast为了赶时间推出主机,导致众多优秀软件不得不“赶工”。另外也许是为了让更多的人购买主机,所以在宣传上也故意把作品的发售日提前许多,因此在主机发卖一定时间后,这些作品纷纷出现延期现象。目前这一“延期”现象,也影响到了NEO·GEO将推出“KOF'98”。PS版的“KOF'98”将于1999年3月25日推出,但是Dreamcast版原订于今年春发售的“KOF'98”传闻将于夏季推出。DC版“KOF'98”据称将加入大量动画以及其它要素,甚至包括用NEO·GEO育成角色。听起来很有意思,但是如果真正是由春季延期到夏季,那么玩家又会有多少人在ARC的“KOF'99”推出时,再去买过时的DC版“KOF'98”呢?

Dreamcast的保密措施——育成?

真实性

在SEGA公司与各公司的签下的合同中,有一项保密措施,据有关人士称,保密合同中说明如果没经过SEGA同意或保密合同还未过期则不能公开任何有关Dreamcast及相关开发游戏的任何信息。这一保密措施的作用到底是什么,目前还不能了解,但是这一保密措施带来的新闻效应的确是很大。在日本的杂志中,曾登过有关SEGA正在扶植中小型软件公司的传闻,目前这一消息已经被证实,我们还了解到曾在许多优秀作品中担任工作的ESP公司,目前正被SEGA秘密扶植,准备在Dreamcast推出原创RPG大作。由此可以看出,一旦SEGA拉拢大型软件厂商(例如:SQUARE、ENIX等等)不成,则会立即推出这些新生厂商,以生力军的形式冲击业界市场,但是它们具有这样的实力吗?

NAOMI 的最新“电脑战机”

真实性

“电脑战机”是一款异类的对战 ACT? 对战 SHT?，先不谈他的形式，其受欢迎的程度，在日本街机排行榜上可以一清二楚。新的版本“电脑战机”的开发将会是什么平台，决定着是否能“完整”的移植至 Dreamcast，所以有不少玩家都在关注着开发“电脑战机”的平台。从 SEGA 内部得知，NAOMI 将有新的电脑战机出场，那么这样来看“电脑战机”移植 DC 的日子也不会太长了。

“恶魔城”大泛滥

真实性

KONAMI 公司一直是制作优秀作品的老牌厂商，其各种类型的作品都深得人心。“恶魔城～月下的夜想曲”是近期 KONAMI 的“恶魔城”系列，相信玩过他的朋友都会记得这款作品。在 PS 及 SS 上都推出过“月下的夜想曲”之后，近期 KONAMI 公司又公布了为 N64 制作的“恶魔城默示录”，全 3D 的制作，丰富的道具及武器，又再一次吸引了“恶魔城”系列的拥护者。在 KONAMI 加入 Dreamcast 后，人们一直认为在 DC 上会有“128 位的恶魔城”。在公布游戏时，KONAMI 没有提到有“恶魔城”的登场，可是在 SEGA 内部则有人称，在 1999 年 9 月 9 月 (DC 在美国发售日)，KONAMI 将以其 DC 版“恶魔城”为首发软件，帮助 DC 冲击美国及欧洲市场。虽然消息的可信性并不算很强，但是 DC 版“恶魔城”的出现相信只会是时间的问题。

“街霸 EX 2”家用版

真实性

在“街霸”系列中，EX 2 做为 3D 版“街霸”的代表受到了极大的好评，曾经有不少玩家希望将“EX 2”移植到家用机上。本次得到最新消息，“EX 2”将移植到 PS 及 DC 上，时间上是 PS 为 1999 年夏，而 DC 为 1999 年冬。在家用版本的人物会有所追加，加入了“ZERO 3”和“街霸 3”中的人气角色，不知到时能否受到广大玩家的欢迎。

PS 后继机情况

真实性

据外国某商业极报道，PS 后继机为 600 万/秒的多边形处理，而采用的技术是目前最为先进的处理系统，对这种处理器当时并没有详细的介绍，只是说，PS 的后继机如使用这一技术是有一些困难的，可一旦将此技术用于 PS 后继机，则可以轻易地在 3D 处理上超过所有主机(包括 DC)，PS 迷们可要期待呀!

铁拳 4?!……

真实性

在偶然的机会中，发现了有关于 **NAMCO** 的著名 **3D** 对战 **ACT**——“铁拳”系列的第 **4** 作的情报，按照传闻上说本作的故事是延续前作的 **18** 年以后(与铁拳 **3** 相同?)，人物基本以“铁拳 **3**”为蓝本，目前还没有对战中的画面。另外，在此则消息中还带有人物的肖像，但是看起来仿佛……

最新版的“星球大战”

真实性

著名的电影“星球大战”的续集已经在美国推出了，为了迎合电影的出现，鲁卡斯公司决定制作以此集“星球大战”的故事为背景的游戏，类型目前不明，其名称为“**STAR WARS: MASTERS OF THE TARAS KASI**”。

名作大家谈

下期推荐点题:“幻想水浒传 **2**”、“幻想传说”、“太空战士 Ⅷ”、“怪物农场 **2**”、“忍凯旋”、“苍狼与白鹿 **4**”、“不思议的陆行鸟迷宫”、“山脊赛车 **4**”。

平均等级 92 级才通关的 SERAPH

《星之海洋 2》
——传统与创新的结合

一直在叫嚣“次世代已无可玩之 **RPG**”的本人暑期最后完成的游戏就是《星之海洋 **2**》了。由于当时看见那个绿色的厂商标志时立刻想起了《**DQ Ⅳ**》中我打败隐藏 **BOSS** 的艰难和快乐，就在不自觉中掉进了星的海洋里，着了 **ENIX** 的道儿，几乎被淹死，用了五天时间才爬上来，看着海欧斜掠崖壁的画面，咬牙切齿地对朋友说了一个字:“值!”在旁边几乎全程观看的朋友也赞同地点头。

提《星之海洋 **2**》不可不提战斗和振动手柄，什么叫“充满迫力的临场感”? 握着振动手柄以完全手动形式游戏，再让魔法师放一个究极攻击魔法你就知道了。再让那些常开《**GT** 赛车》的家伙感受一下，什么才叫真正的振动。这配件在游戏后期我放弃了，振多了简直是受罪。除此之外，画对最终 **BOSS**，常玩 **RPG** 者终于可以明白在 **A · RPG** 中速度快是何等可怕了，借主角两条腿能跑过他否? 至于战斗难度，个人认为后期 **25%** 的战斗相当有味道，“**X の**场”中的两个机器人头目要用魔法才能摆平; 救博士对拿盾牌的十贤者之用武器即死效果追加一刀就能干掉; 最终迷宫的几个 **BOSS** 戴“敌攻击吸收”指环轻松即可取胜; 还有以必杀技连结指环屈死总头目都充分显示了 **ENIX** 的传统风格——“游对的难度以你的游戏方式而定”。

说到游戏方式，想必玩家们都体会到了以种类繁多的特特对物品进行“摧残”的乐趣了吧? 手中二十个敌攻击吸收的指环满街乱逛的感觉还真不错，特技等级达到一定程度再出几本专门著作也挺有趣，但凡是正经一点的玩家都不会在这上费太多的时间吧?

再有给我感觉不错的地方就是け得知自己身世（以另一种方式算算，她有一亿两千万岁！可怜的主角。）后，主角（女性玩友曰：大男子主义者！）在巨树下安慰她的那段剧情，很美好，与主角父亲死亡的一段相对，一柔情一悲壮，应算是高潮了。整部游戏剧情略有旧式 RPG 的味道，但细致还是十分优美的，只是末了那四个"X の场"，也太没创意了。不过通关画面倒是制作优秀，意境 奇佳，单是夹在 STAFF 中的一段 CG 已够让我为此 GAME 浪费青春了。

至于不满，其一在于 ENIX 的"优良传统"（玩过《DQ》或《天地创造》的玩家一定深有体会）——物品特有上限太低；其二是对话中那可怕的省略号无法跳过，干着急也没用；其三，是最要命的一条，有些地方太像《FF7》，斗技场，游乐园，还有那个什么飞行的纹章生物和"××艇"太像了，这些"特点"很不可取。

北京　千佳

评冰壁的邪神宫

再一次苦苦等待世嘉土星的游戏，虽然世嘉已公布了新主机的出售日期和同时出售的五款游戏，但土星上的游戏仍然深受电玩迷的喜爱，比如"梦战"系列，"光明"系列。

说到"光明"系列"光明力量Ⅲ剧本 3 的——冰壁的邪神宫"。真是令人感到亲切，其情节与关二集有很多牵连，也可以说是在前两集的基础上以不同的路线进行的，作为"光明Ⅲ"最后的剧本是"光明"迷们非玩不可的作品。

首先其片头与前两集相比无论是细腻程度还是编排都有很大程度的改进，令人百看不厌赞 不绝口，其清晰度不亚于 PS 上种多精典巨作。（编者：??……）

在战斗画面上基本上延续了前二部的华丽，读盘时间也快得让人感觉不到，魔法方面很好的利用了半透明技术，尤其是招唤魔法的华丽程度让人过目难忘。

其次剧情方面比起前两集尤其出色，不愧为"光明Ⅲ"的最后一集。至于主角经常一声不吭，本人要向前两位笔者抗议，请问他们有没有玩过前几部"光明系列"的游戏，"光明系列"的各代主角一直都保持着一言不发的特点，怎能说他们是摆架子，假深沉呢。至于音乐和前两部大同小异，我想同是"光明Ⅲ"这部游戏的剧本，音乐上的相近可以令玩者有亲切感，所以我认为它的音乐没有什么大问题。

再次，在人物设计上，也是继成了光明系列的特点，且比前两集更为出色，其中的弓箭手"姬蒂"不仅可爱，攻击力也很厉害。

本作是 RPG 与 SLG 迷们期待已久的游戏，不知我的评论大家的否满意，但是我想我和大家的想法是一致的。希望"光明Ⅳ"能早日被开发出来，已解我们电玩迷的相思之苦。

魏峰

阿斯拉斩魔传

见到"阿斯拉斩魔传"的第一感觉就是亲切。前作中人物很小，格斗感觉也怪怪的，游戏本身虽然不错，但最重要的一点，不太像"侍魂"。正因为如此，见到"阿斯拉斩魔传"时不禁手痒得要命，上手后的感觉就更棒了。

游戏沿袭了"修罗"与"罗刹"的模式选择，而本作中两者的性格特性差异更大了，笔者更欣赏"罗刹"。系统方面，仍有 C＋D 启动的连斩、爆发、一闪，但将前作过于限制行动的气力槽取消。另外，各角色的必杀技方面都有了怒 MAX 加强版，而且攻击中对手非要害部位，对手可少量回复体力。角色方面，加入了八角泰山及阿斯拉两位新人，但由于"罗刹"个性的大差异，实际上许多旧有角色的罗刹感觉都如新人一般。像罗刹的苍月，用腿技与水主攻，也不用刀；罗刹的色，以"气"代刀。由于是 3D 游戏，所以同前作一样基本不存在限制击情况，苍月的升水柱可以攻击倒在地上的对手，玩家可以体到验与 2D 侍魂的大不同。

在 ASIA SHOW 上还有幸试玩了 60％完成度的 3D 版饿狼传说"AMBITION"，手感及画面都不错，饿狼风格也得以保留（不知为何试玩版中布鲁玛丽没有登场），看来 SNK 经过侍魂 64 等作品的摸索后对如何将原有游戏顺利 3D 化有了经验。不知下一作 3D 作品会是什么呢？

有关你说的文章可以直接投给本刊新创立的有关街机方面的栏目——王者之书，我想他们会接受的。另外，我们在读者见面会上的长谈很投缘，祝你一切顺利。

江苏　庄杰

成功的改编 优秀的作品

《封神演义》之我见

从三月份起，就翘首以盼《封神演义》了，但说实在的，我一直很担心它被 KOEI 糟蹋成《天导一零八星》那种片头特级棒，内容极度差的"鸡肋"。还好，这次 KOEI 没让我失望，终于做出了款优秀的 S・RPG。

《封神演义》基本上套用了《最终幻想战略版》的系统。跟 SQUARE 学的，会差吗？何况还有 KOEI 在战略 SLG 方面的天分。玩起来叫人爱不释手，大呼过瘾"故事情节上，则是我国殷末周初的那段神话传说。虽然改动较大，不够"忠实"，以致不少熟悉原著的玩友咬牙切齿地大骂"八格牙鲁"，但我个人以为 KOEI 的改编还是合理的，成功的。

俗话说"《三国演义》七实三虚，《封神演义》三实七虚"，《封神演义》小说本身虚构的成分就很多，是许仲琳神话般的创造铸就了这一不朽名著。那么，今人（可惜不是国人！）又为什么不能进行大胆的再创造，而一定要"绑"在原书上作文章呢?游戏以太公望为主角，将洋洋一百回故事集中到他一人身上，从反商到拜将到伐纣，重大情节几乎无一遗漏，使丰富的 SLG 战略要素中融入了曲折的 RPG 剧情，做得天衣无缝。改编还解决了原书中几个自相矛盾之处：如果妲己与通天教主扯上关系就远比妲已受命于女娲合理；崇黑虎与崇侯虎由同盟到对立也比书中自然……读《封神演义》，读到"三姑计摆黄河阵"时，每每要为云霄、琼 霄、碧霄三娘娘的枉死而遗憾。游戏中，你却大可以学学诸葛亮七擒孟获的精神，恩释赵公明，心情相当舒畅。

人物方面，冈崎武士果然名不虚传。主人公——年方二十的太公望被描摹得有血有肉。尤其是他一脸颓唐时的表情，令人过目难忘。有的玩友认为设定得太过年轻。其实，太公望采用传统 RPG 的惯用形象，也是为了让（日本）人更能投入感情，更好地游戏。无论如何，谁愿扮演一个糟老头子?何况真要在这尽是俊男靓女（连黄飞虎都没胡子），还带着点恋爱色彩的世界里硬插进个九旬老翁，多不伦不类！还是"到什么山下唱什么歌的好！说了太公望，就不能不说说他的宿命之敌——闻仲。面容英俊，眼神冷酷，银发满头，帅呆！酷毙！无疑他是游戏中最富魅力的角色。像谁?对了，《梦战》史上的经典人物——利昂。一样强悍，一样执著，一样忠君，一样带着点正气。其他人物，如可爱（可怕）的雷震子、痴情的龙吉公主、有苦难言的苏护……给人的印象也颇深刻。

谢天谢地，终于没了那些看不懂、弄不清的白魔法、黑魔法，取而代之的是我们耳熟能详，中国味极浓的安命术、气功术、宝贝术等。哮天犬、玲珑塔、金蛟剪……无不设计得光怪陆离，极具视觉冲击力。看吧！狂风的嘶吼声中，一条条火龙扭动着身躯，张牙舞

爪地向你看扑来，四周乌云翻滚，电闪雷鸣……每一次作法都是一次欣赏(就是太耗时间)。配上震动手柄，施展符印术、乾坤术改造地形时，会伴以强度不等的震动，让你体会到仙术(索尼)的威力。

岔开来谈几句 KOEI 改编我国古典名著的问题。有人说这是文化侵略，我不这么认为。祖宗的遗产，子孙保不住，怪谁呢?自己做不出好东西，还要去抹杀别人的成绩，这是最最无能的表现了。真希望有一天日本人会排起长队来买一款中国人做的日本题裁游戏。相信那时必定是中国游戏业的春天了!

总之，如果给《天导一零八星》打七分，给《三国志》打八分的话，我会毫不犹豫地给《封神演义》打上九分。虽然它还存在着诸多缺憾，还不能跻身于一流大作的行列，但它的的确确是一款适合咱们中国人口味的好游戏!

南京　陈世俊

MITAL GEAR

在朋友的极力推荐下我买下了《METAL GEAR》(以下简称为《M》)，CG 片段很粗糙，《双界仪》第二代。但在粗糙的画面之下确有一种令人紧张的气氛。被哨兵发现时那刺耳的警微吓人一跳，随后我四处乱窜，然后 GAME OVER 。两个多小时也没能上电梯。

对于大多数玩家来说，ACT 游戏当然消灭的敌人越多越好，但《M》的宗旨是除了 BOSS 其余是能逃则逃，能躲则躲，尽量模拟出深入敌后那种临场紧张感。刺激感。这一切是我在玩过 VR TRAINING 之后才渐渐体会出的。本来嘛，一个人在敌心脏处，隐蔽自己是第一，这才真实嘛!

《M》虽说是 ACT 类型，但是有很多地方需玩家仔细推敲，否则根本无法过关，对于对日语不懂的中国玩家来讲更是如此。很多地点需用特定的方法才可通过，不是解谜游戏确胜似解谜游戏，少了以往解谜游戏中的虚，多了几分实在(包括《生 2》的恐怖感够劲)。例如炸毁有色墙，用线控导弹打掉配电房中的控制箱。当然游戏中如能巧妙想象，也能找到有趣之处：哨兵，变成盒子引来哨兵，看着哨兵头上一个问号接一个感叹号，让我大笑不止，如能拿到隐身衣就更有趣了。

但游戏除了一路冲关之外有没有令人深思的内涵往往是一个成功的游戏与不成功的游戏区别之一。第一次打击我心灵的是当梅莉被 WOLF 击中时的那段 CG，血雾飞溅，梅莉痛苦的喊声，耳边又响起片头那段略带忧伤的女声独唱。看着自己身边的同伴痛苦万状，而自己却一点忙也帮不了，悲愤之情油然而生，到第二次击倒 WOLF 之后，战争让人失去了太多宝贵东西的感觉!又一次在我脑海中出现。又是那首忧伤的歌，看着倒在地上的 WOLF 断断续续地让 SNAKE 杀了她以减轻她的痛苦，我脑子中闪过了一个念头，不要战争。这种感觉到打倒了巴尔干后更加强烈了。乌鸦、临死前的话让人有一种压抑感。作为战斗的双方，败了固然可惜，然而赢了又能得到什么呢?胜利者还得去面对下一个敌人，下一场战斗，胜利者也会失败，也会死。人类除了战斗还有其它更重要的事可去干，为了已方的私利而对他人动武，就算暂时取得了胜利，但不能永远安宁。失败者会再资助反抗。无止境的战斗只会最终毁了人类，毁了地球数亿年所积累的一切，自然、生命、文化……。谈到这儿，不能不谈到片尾的那段自然风光，动物的电影和那首始终惯穿游戏的主题歌。它们带给玩家的是惊心动魄的战斗后那来之不易的宁静以及一丝忧伤。对于战场上的士兵来说战斗的小憩是短暂的令珍惜的;同样对于饱受战乱之苦的人民来说，和平是珍贵的。若有人说《M》是战争游戏的话，我会替他补充：不错，它是战争游戏，但它更能让人了解和平对人类的重要性。

江苏　王伊浩

变了味的《封神演义》

小时候听过《封神演义》的评书;读过《封神演义》的连环画，看过《封神演义》的电视剧，对于其中的人物与情节熟悉不过了，有时甚至对其中光怪陆离的世界有所神往。当得知光荣公司要将其改编成游戏，确让我十分高兴，但万没想到竟改成这样，编成那样。

拿到游戏，按惯倒是看片头动画，为顺应潮流，开始部分是 3D 的，不过做成那样确实有失水准，是片头中的败笔。2D 的那部分十分优秀，人物设计非常华丽，将一位年迈老翁画成了一个翩翩美少年，还将其名改得那么有日本本土的味道，让人觉得十分新鲜，不过主人公若以老头，老太太的形象出现，普通人是难以接受的，(三岛平八是游戏史上的意外)这样的改动无可厚非。但是，到了剧情部分，不免让人越素越觉得不对劲，与原著大有出入，不是失之毫厘，确确实实是差之千里，几乎只是保留了一些人名的另一个故事。至于 S · RPG 的一大要点一战斗，应该说有些新意，但怎么看怎么象《皇家骑士团》+《妖精战士》，但难度过低。多数胜利条件都是某某人击破，这些某某人一般都挨不了几下，且弱智得可以，这样一来一篇武王伐纣的壮丽史诗就变成了某个无聊的实习生结识从多道友到处游山玩水的闹剧了，遭到的小规模抵抗或许只是为无聊的生活增添味道，证明他们一伙人是代表正义的。我将此款游戏爆机多数是为了不浪费练级的一番心血，用青龙、白虎、朱雀、玄武残杀长着大众脸的妖怪还是很爽的。黎明战争，妲发被绑票，迷之人物申公豹，“封神”就是封印鬼神，……制作人员究竟有没有读过原作，让人怀疑!为被改得伤痕累累，体无完肤的《封神演义》感到悲哀。

光荣从入次世代以来，除了炒炒冷饭来吸引众多老光荣迷外，原创作品就很少有像样的，《少年佣兵》确让我们看到了光荣的希望，怪不得一友曰：“就算经奋斗还是被葬送骑士团葬送，也不愿为葬送《封神演义》的最终 BOSS 而奋斗!”看来这款作品只有日本那些不知“封神演义”为何物的玩者才会认真去玩，或许他们之中也会有人大呼：“鸡肋，鸡肋!”

文题本想写作“变了味儿的《封神演义》，变了味儿的光荣”，看来作为结束语也很合适。

名作大家谈自创立至今一直受到大家的关怀，在本栏目中基本上是以点题的形式出现，从下期起，栏目中的点题将只是参考性的，作者可以任意选择自己喜爱的游戏进行评论。这样栏目将分为 3 个部分：

规定论谈区域(为参考点题 GAME 的评论)
自由论谈区域(为作者自由选择 GAME 的评论)
怀旧论谈区域(为过去经典游戏的评论)

在每一篇评论文章中，作者尽可以表述自己的关点，但是每篇文章的字数最好控制在 800 字左右，以便于栏目的编排。请在寄来的稿件或文章下面再次写清有关本人的详细地址、真实姓名及邮编，以便于文章刊出后能顺利地收到我们寄到的杂志。

上一期的几位作者，因为不小心弄丢了你们的通迅地址，所以请迅速给本刊来信，以便于寄给你们应收到的刊物，再次致歉!

一梦苍生 第二章 你快乐，所以我快乐

第一卷 一年战争

文/SOULEDGE

或许是在夜凉如水的无人时分，面对通关后那显得平静的屏幕，脑袋不由感到一丝因长久奋战而带来的疼痛?

或许是在华灯初上的都市街头，到处寻觅着心爱的游戏，而在电玩专卖店的门口任凉风吹袭着失望的眼眸?

人们说踢球的是傻子，看球的是疯子，写球的是骗子。那么对于我们这些沉溺在日本游戏文化中执迷不悔的华夏玩家而言，又有什么名词能恰如其分地形容呢?水货、盗版盘、电玩书籍舶来品……中国的玩家早已形成一种类精品意识，发生了许久现在再提已很无聊的主机之争，思想辨论的层次殊不低于日本；而游戏，我们更可能早于日本玩家到手；中国电玩行业的行式繁荣我们有目共睹，中国的街机厅出现的场所之复杂多样，恐怕任何一个日本玩家都难以想象到。**PS** 在全世界销售了五千万(**98** 年 **12** 月底)，不知道其中有多大的数字是落户在了中国。据说去年 **12** 月的上海 **AM SHOW SNK** 记者招待会上，高堂社长轻描淡写地表示要在中国销售 **200** 万台 **NEO GEO POCKET**，而在日本本土的目标却只有十万台!报出这个数字时，连翻译也有些迟疑，直到得到确认后才面带微笑地从嘴边流出甜美的口音。虽然只是轻轻一句话，但已引得现场一阵骚动，而我相信这组数字带给中国玩家的必定是震惊、怀疑兼且激动吧，这说明日本游戏厂商开始意识到中国的市场潜力，也有意开拓这块闺中待字的处女地了。于是，我们终于将构成日本电玩的第二主流消费层了吗?于是，我们将渐渐走出复制商品的桎梏吗?于是，我们的精神图腾也将由我们亲手雕刻吗?

在与 **E・T** 的闲聊中，又意外地捕捉到了一个场景：记者招待会结束后，大家进入一边的会议厅参加 **SNK** 的晚餐会。期间 **E・T** 趁着空隙询问松本部长，**SNK** 是否会在中国大陆开设"**NEO GEO WORLD**"及直接参与软件和媒体的市场开发，得到的回答却是否定。当提出 **SEGA** 与 **NAMCO** 的先例时，高堂社长淡淡地说道："你以为他们赚钱了吗?"据其说每年 **SNK** 都会收到这两家公司的业务报表，在中国大陆事业部一栏上全是赤字!看来 **SNK** 进驻中国无非是对外输出而已，连商品殖民的打算也没有。

街机展上，玩友们笑逐颜开，我也为见识到日本同期街机的一流水准而感欣慰。但在那光影纷乱中又不禁想到了一些琐事：上海第一次出现 **SEGA**、**NAMCO** 机厅的情形：四通气势如虹地打出 **SEGA** 中国代理的招牌；郭富城在屏幕上"玩转天地"；**SNK** 于 **97**、**98** 年在上海的两度现身……我若有所悟地抬起头，看到的却是 **CAPCOM** 开发本部部长冈本吉起在身边专注地玩着 **TAITO** 的"镭射风暴"，而听 **DRAGON** 说，在"东京战争"的机台前，**SNK** 松本部长更是脱了西服解了领带与一位玩友杀得难解难分。我想，在日本本土的 **AM SHOW** 上，他们或许不会这样轻松随意吧。中山隼雄、中村雅哉、高堂良彦、冈本吉起、松高诚三……业界著名人士有不少出席了这次 **AM SHOW**，代表着中国市场在日本业界眼中地位的上升，但给我的感觉他们却像是来渡假，而丝豪没有本土游戏展时那种全神关注玩家反应的标准行为。世纪末世界金融扩张和东亚经济危机使得游戏厂商们在拓展市场时不会错过中国这个人口大国，但他们走入的时候心态又是如何呢?是胸怀大志开拓荒原的救世主，还是匆匆而来一餐之缘的过客?

东南亚猖厥而又繁盛的盗版事业在中国得到了最直面的体现，我们玩的可能 **90%** 以上都是过滤再生的商品吧。不要在道义上谴责盗版，因为五六千日元一张的原版盘对于一般玩家而言实在是消费不起的，但为了接触到心中的恩宠，也为了玩上更多的游戏，于是选择了盗版，消费力是市场规模的第一动因这条原则永恒不变，因此外来软件的渗透也注定在很长一段时间内无法真正展开。那些一手掌握业界风云的大佬们对此更了然于心，虽然盗版业在中国横行给他们多少造成了损失，但要正式干预却无心也无力。轩尼诗人头马 **XO** 的最大消费国可以是中国，中国人的形式主义又比外国来得远为铺张，但 **DC** 刚出现时八千的售价又有多少人真敢染指?(笔者是掏了五千余银子买的，但那完全是为了《**VF3**》)。时至今日，售价跌到了四千以下，但相信真正出手的人还是不多，因为大家都在等着——**GD-ROM** 被成功盗版的这一天。**N64** 主机八百元一台算不算价廉物美?但在中国的销售量现在有明显的上升吗?究其原因还不是因为卡带的高价。中国人在临时形式上的消费可能是世界最高的，不然餐饮业不会如此发达，但在日常生活中，却又往往重视涓滴细流的计划消费。买来盗版盘，看了片头后即闲置不玩的情形应该在不少玩友身上发生过吧，但售价 **2800** 日元的"**THE BEST**"系列游戏原版盘又在中国出现几何呢?"你认为他们赚钱了吗?"尖锐的洞察能力背后却是无奈与悲凉。

抛开物质消费能力外，还存在着其他因素制约着外来电玩产业进入中国。**1949** 年，当年仅 **22** 岁的山内博志成为任天堂公司第三任总裁时，第一个行动便是将公司内所有资深员工，包括每一位部门经理统统除名，而毫无裙带关系的顾忌，这在中国，思想上能接受吗?中国的人文传统向来是指向过去和憧憬未来，唯独对于现在，却总是很难把握。去年一年，有多少电脑软件公司封刀挂剑，而《风云》的成功若不是借着与盗版持平的价格能造成风云吗?发展民族软件产业的呼声很可能是每一个中国玩家的心声，但前导游戏部的倒闭也反证了市场的冷酷。日本伟大的画家北饰葛斋曾说："如果活到 **150** 岁，我所画出的一切点与线，均能栩栩如生。"但又有多少人能长寿至此呢。中国玩家可能最易于受到"这是本国的游戏所以我要支持它"的想法感动，但心血来潮后商家面对的只是门可罗雀的无情现实。我们并没有很深的基础，但类精品意识带来的很高眼界又使我们长期臣伏于东邻岛国的商品文化下。当去年、前年频繁发生两派玩友争论，甚至过激攻击时(余波犹今尚在)，扶桑的业界动荡却只是受制于自己的新陈代谢。有些玩家曾大声呼吁：只要盗版价格下滑至我们能够接受的程度，我们何必支持盗版?听到这句话，令我感到悲哀，即便三大主机在中国有了代理，并将价格调至 **SCEH**(香港)那样，三百多元一款游戏还有多少人能买得起呢。游戏厂商不是法朗梭阿教派，没必要刻苦自卑，同情弱者，他们的商业制作完全信奉着达达主义，即以实用及市场回报为第一产品定位。而且软件价格的制订并不由软件厂商全权决定，他们必须受控于硬件厂商抽取产品税、宏观调控平均售价，而靠软件来弥补追加硬件的负利润是基础常识，像任天堂这样的传统游戏机企业也正因为要把产品制作调配权完全掌握在自己手

中,才造成了如今N64不上不下的尴尬处境。

中世纪,大格列高利焚烧宫内图书馆时,查士尼丁关闭了雅典的一切学校,从帝国赶走了一切艺术家和学者,使得他们逃到苏珊王朝,国王乔斯霍埃门下,而这些珍宝中侥幸残存的部分却造成了哈里发们发展起阿拉伯文化。历史总在不同的细枝末节循环往复,消费水平和不同的国家制度使得正版软件难以进入中国,却造成了盗版业的"繁荣"。只要能对自身所附的国家和产业机器有利,谁也不愿焚书坑儒,孔明在进川后因订下严刑酷法曾被人诟病,但他认为四川向来由于群主喑弱,法纪荒废而民风靡乱,因此必须以法拨乱反正。日本电玩厂商何尝不愿带着泽被苍生的豪情昂首走入这片莽苍的丛林,只是望着翻涌的浓重雾气也举步为艰。要开拓民族的电玩产业,没有一番批荆斩棘的阵痛,康庄大道永远只是海市蜃楼。倒了一些国内的软件公司,另有一些杰出的制作小组进行赔钱的"创作",怨言也好,丧气也好,个人感到现在的阶段是只能作为奠基的初始阶段。要想在电玩行业造成"大跃进"也是不现实的。在印加帝国神话中,美丽的考伊拉生下一个男孩,却不知其父亲是谁,在大庭广众之下众多神祇中寻找着,没想到应声而答的却是一个乞丐,于是自卑和羞愤便使她跑向大海,在现出本来面目的太阳神孔蒂拉雅纵声呼唤下仍然不肯回头。最后在海边与孩子化为石像。我们也是这样,如果执迷于短时间的回报和市场改良。将是一条很危险的道路,对于日本而言,走入自己母文化根源国时除了商业的激进外并不存丝毫激情。不必去期望有人一苇渡江,也没有人会做不食周粟的伯夷叔齐,但现在必须有程门立雪的坚决与耐心,没有人甘于盖棺论定的命运,但萧规曹随的决心是要有的。

多言徒惹人厌,在目前,为了电玩而闻鸡起舞的玩家还是令人尊敬的。"你快乐,所以我快乐",但愿仰望星空的同时,能憧憬着尚且渺茫的曙光而渡过漫长的夜曲天阑

世纪末狂潮

九九年的选择·改

文:江苏　王伊浩

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文,不代表本编辑部。

热门话题评说

DC的发售可以说是近期的一大热点,SEGA在经历了三次家用游戏主机的惨败以后,这次改变了经营策略,推出了DREAMCAST,希望能够占领家用游戏主机市场。对于这一热门话题许多读者都写来了个人的意见,下面登出的两位读者的意见只代表众多看法中的大部分,可见大家对DC的命运……

欢迎大家来稿讨论或评说各种各样的话题,只要与游戏有关都可以,希望来稿者能在信封上注明"热门话题评说",以便于在收集时不会出现失误。

看到当月焦点中的《九九年的选择》一文,并没有因为其中天花乱坠的赞赏与充满诱惑的设想而改变我对DC最初的看法,相反,其中的一些论调对读者有误导之嫌,因此我就该文中的不实与不现实之外发表一下自己的观点。若本文中言辞略带攻击性,那只是因为我是个"格斗超爱者",希望"全体DC超爱者"不要来找我格斗。

首次知道世嘉新主机的存在时,她还被人称之为"妖刀"犹如"手拿琵琶半遮面",十分神秘,局势稍明时,以蚊香形作为标志的DREAMCAST被媒介吹捧为128位的强力主机,这一断章取义的失实报导世嘉没有站出来澄清事实,无疑对关心DC,关心世嘉的人们是一种伤害。或许正是因为这一点,《九九年的选择》一文中回避了位数这一敏感的问题,毕竟,128与32之间还是有所差距的。DC的性能确实很强,但说她"足以把现实最强的游戏机轻松压倒"则有些太绝对了,DC是否强过MODEM 3还是个迷,单以3D系统Power VR 2来说,在DC上是无法发挥其全部实力的。高解析度在TV上无法达成,又据专业人士研究,象DC这样的32位主机就算使用了PVR 2,多边形处理机能也只能达到300万的一半,虽说一百多万个多边形已是很强大的了,但公布的资料还是有些虚头的,总不能把广告宣传中的"最强"都当真吧?那么所谓"每秒1000万多边形的PS2与N2000"就只能当作一句笑话来讲了。

文中提到的"N64再次降价"其详情不得而知,FF8与FF9的问题,发言人称此两款游戏都在酝酿中,还说出了1998年8月8日与1999年9月9日的预定发卖日期。到今天来看,日期方面可能只是为了宣传,但FF8的体验版确实是在98年8月左右登场的,而DC要在99年末才会进入欧美市场,且世嘉在欧美并不吃香,因此SQUARE加盟DC的可能性极小,那还提什么FF9呢?其他的大公司如NAMCO,不会轻举妄动,"当初就没加入SS,这次又何必呢?还是等PS2出来吧!"现时加入DC的软件制作公司几乎都是SS时的原班人马,SNK卡普空,柯拉米等著名厂商虽有意为DC制作软件,但也没有说要退出PS,相信等PS2和N2000出现于江湖时,他们也会义无反顾地投身于她们的怀抱,这就是商业。张玩友认为"DC至少要在一年后才进入成熟期"确有一定道理,但我觉得时间可能会较长,且不说从零到4000万台,还是从零到2500万台,就算是850万台,也是需要时间的(注:4000万、2500万、850万分别是PS、N64、SS的主机销量)且难保这段期间会有什么变故使DC的"成熟"放慢节奏的事不是没可能发生的。

"单凭N64的小容量卡带面对CD-ROM,又难成一番大事。"那又有没有人想到过CD-ROM的缺陷呢?以

DC对画面的要求，必然会使大量空间被CG占去，很可能一个小游戏就花去两三张CD。做个“经典”游戏卡十来张CD也不奇怪，对于用户来说，就会出现“64诚可贵，DC价更高。若为软件放，实在吃不消!”的尴尬局面；再者，读取时间一直是CD－ROM的一大缺点，PS2与N2000可能会考虑到吧，关于文中对SONY公司的评论实在让人不能苟同，什么“SCE第一次加入游戏界，完全没有经验应付将来的需要……”又不知是谁被这个第一次加入游戏界初级者打得一败涂地，迫不得以才推出新世代主机的。SONY的BOSS在商界混了这么久，听到这样的评论，真是要笑掉大牙了；(不知道他有没有牙)什么“SONY自身的游戏开发实力始终不强……”强与不强是相对而言的，如果没玩过“GT”、“妖精战士”、“阿兰多拉”、“XI”、“荒野之枪”、“浪客剑心”、“BTB”、“藤丸地狱变”……或许真的可以这么说吧!我个人认为：游戏性＋难度＝SCE制作的游戏。

各位如果能冷静地分析一下，便可以了解到所谓“拳王99”、“生化危机4”、武术2”、电车GO2”、“DQ8”、“FF9”、“铁拳4”、“圣剑传说4”等游戏中究竟有哪些飞花落DC家；更何况这些游戏中有不少不着边儿的呢。想象力可不是用来自欺的。可以肯定的是，世嘉的街机力作移植的可能性较大，这是DC的软件优势之一，但至今公布的游戏除D2还值得期待，其余的都是些不太好玩的作品，很难成为经典，如果首批软件中有“VR战士3”之类的作品很可能造就喧声夺人的气势，我至今还是怀疑世嘉今年就推出DC是否操之过急，这样无疑对苦苦挣扎的SS雪上加霜。

“泰山崩于前而色不变，麋鹿出于左而目不侧。”国内的玩友需要的是这样的心境，而次世代面对新世代或许也需要这样的态度吧!九九年，未必一定要做出什么选择，呼吁国人量入而出，避免盲目，毕竟家中的主机还能用，还是撑到DC降价再说吧!时间可以证明一切”(PS和N64绝不会在1999年6月离开，PS2和N2000有可能在2000年6月出现)，”这一句话回应贵刊何去何从这一名词”。

DC真的会赢吗?

文：寸金书院

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文，不代表本编辑部。

看到“DC超爱者”君于《电子游戏与电脑游戏》98年第10期《当月焦点》栏目中《九九年的选择》一文，我禁不住也要在现今最热的话题——DC上掺上了一脚。我想说：“DC真的会赢吗?”恐怕并不一定，而且可以说，它赢的机会微乎其微。

当初，“每秒处理300万个多边形的128位游戏机”DC发表时，的确震动了包括我在内的不少人，以为业界战争也许真的变得扑朔迷离了，但自从“DC的CPU其实是32位”也因此限制了其它机能的发挥，多边形处理数目只能达到原来的一半，即150万个左右的传言传出，而世嘉公司并没作出任何回应或澄清——若传言不实，我相信世嘉不会任由自己赖以反击的DC遭到如斯污蔑，而不作任何回击——之后，DC是32位机，它并不能达到预想中那么高的机能，世嘉误导，甚至欺骗了广大玩家已是铁一般的事实!我想，因此而对DC失望的人恐不在小数——虽然比起现有机种它仍是远胜侪辈的。而且以“SONY”的雄厚实力，制作超越一部每秒处理150万多边形的32位主机的PS2，应该不难制作吧?因此，眼光放远一点的话，DC的机能优势并不存在，而且与PS2或传说中的N2000比的话，也许“机能”反而会成了它的“劣势”呢!

当然，现在的业界之争已经掌握在软件商手中了，主机机能已不能决定一切(N64就是一个好例了)。而恰恰地“软件商”正是决定了DC不能取胜的最致命因素。或许有人说，现在已有人少软件制作厂商，即使全部加来，也及不上一个SQUARE的号召力来得大!我大胆说句现在的业界是SQUARE说了算的：她要你活，你说死不了，她要你死，你起码得去掉半条命，相信有不少人是赞成我这说法的。

而SQUARE是否有可能加入DC呢?首先，在“《F·F8》于年底推出已成事实之下，《FF9》绝对会在至少一年多之后，即是2000年中才会推出——这样《FF8》即使卖个千把万张，也非不可能，但如果太早推出《FF9》则《FF8》极其量只能卖到六七百万张，即是和《FF7》差不多的水平—SQUARE不会自己和自己抢生意的。到了那时，PS2应已推出，SONY是不可能推出一部比DC机能底的PS2的——PS2最少也可以和DC机能持平，所以PS2比DC的机能更优秀几乎已成不争的事实，再加上一边是“老伙伴”，一边是“陌生人”，你是SQUARE的话，会怎样选择呢?因而SQUARE继续在SONY那边的可能性是最大的。或有说：“她可以两边都出GAME嘛!这样不是赚得更多吗?”

的确，对于一般厂家，这样做是可以赚多点，但对于SQUARE则不然。打个比方，有一百万人要玩这个厂商出的游戏，其中10万人有DC，10万人有PS2，如果这厂商同时为两家出游戏，没有主机的80万人中有可能有40万买了DC，40万买了PS2，这样这个游戏仍只是卖出了100万张，而如果这厂商只为PS2出游戏，则那80万人全会买PS2，而且原本拥有DC的10万人中也会有相当大的一部分买一部PS2，这厂商也会卖出接近100万张游戏，在玩家身上，她赚到了几乎相同的利润，而主机厂商要付给她的回佣则不可同日而语——只为一家出游戏的厂商将获得比“吃两家”的厂商高得多的佣金，由其是在SQUARE与

SONY这种互利关系下,SQUARE从SONY处获得的作为大幅提高主机销量的酬金将远比失去的那一点点游戏销量为高,所以SQUARE是不大可能两家同时出游戏的,而且她转投DC的可能也是接近于0。这样一来,DC就几乎注定是失败了,因为SQUARE已紧紧抓住了RPG玩者,这一占游戏玩者中90%以上的庞大队伍的心——有哪个RPG玩者是不玩SQUARE的RPG的呢?

至于NAMCO别说她和世嘉是"宿敌"了,而且NAMCO能做的游戏,世嘉也能做,甚至有可能比她做得更好,NAMCO在DC的话,绝不可能获得在PS2那么多的重视和利润,要她抛弃与SONY结成互利关系转投DC,也是不大可能的(编者:NAMCO已加入DC)。至于CAPCOM等厂商,一向都是"吃两家"的她们对主机销量并无决定性影响,而ENIX这一早已失去往昔的光彩的厂商,也只能是把自己最好的游戏放于最高销量的主机上才可维持她的"高利润",一旦她选择了与SQUARE对着干的话,固然SQUARE也会吃一点亏,但最吃亏的只是她自己,因此要将《DQ8》出在DC上,那除非是DC已稳成赢家也即是SQUARE投到了DC旗下之时,而这恐怕是很难见到的了。"DC超爱者"恐怕本是"SEGA超爱者"吧!他在睁着《梦游2》、《R2》、《VF3》、《D2》、《SONIC-RPG》等的出现,殊不知在绝大部分玩家(特别是家用机玩家)心中,这些游戏加起来,远没一个《FF9》的份量来得重。而且SONY的开发游戏的能力也绝对不弱——97年软件获利第二强者正是SCE(第一是谁?还用问吗!)!

综上所述(这是高中政治科问答题常出现的结尾语呢!)DC要在市场中分一杯羹则可以,但要成为霸主,却不大可能,因为真正的霸者是以SQUARE为首的游戏厂商,由其在SQUARE雄霸天下的如今,她的命运还是被SQUARE捏在手里。如果SQUARE在1%的可能性下转到DC旗下时,她才能赢。

回顾业界1998 预测业界1999

讲谈社

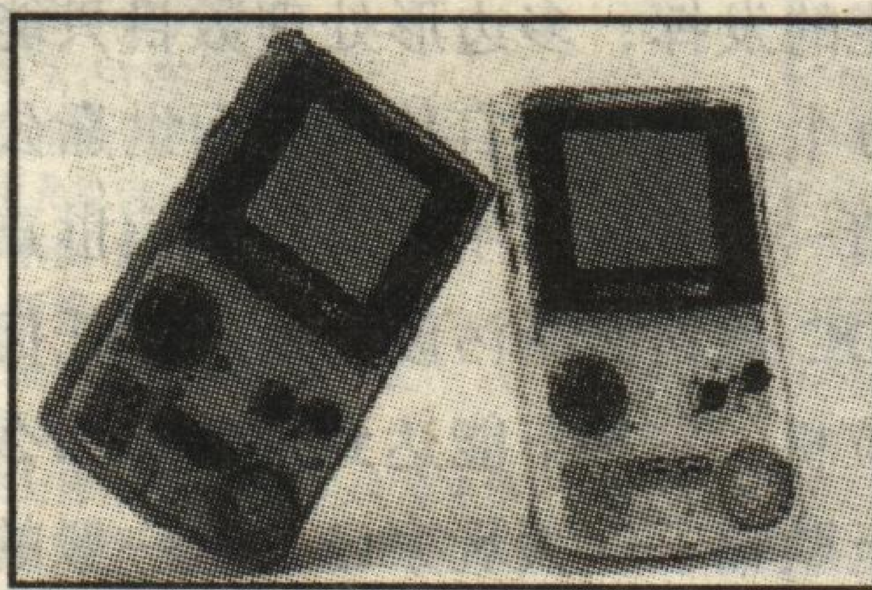
总述

1998年对于亚洲乃至世界都是动荡的一年,对于游戏业界来说也是动荡的一年,在1998年出现的经济危机也在游戏界揭起了不大不小的波澜。在年末的日方业界人士及非业界人士的调查中,我们可以清楚的看到有一半以上的人士认为98~99年业界的不景气现象将继续下去,亚洲整体经济的低迷与停滞不前,使得以娱乐为主的游戏业界也只能在一定范围内徘徊,这使得许多厂商及零售商都在以消极的态度观望。当然这也与SS失败、DC发售,业界形式一片混乱有关。对于1998年来说,真正需要注目的就是SEGA首次宣布自己所推出的家庭用游戏机失败,而再次将推出128位的DREAMCAST,以及通过或帮助SONY而更为壮大的SQUARE的多元化走向,除此之外仿佛1998年是平稳的一年。但这其中隐藏的潜能,冲击得整个业界混乱不堪。

SEGA的回顾

SEGA一向是以"自大"著称的,无论是8位、16位和32位的SS都是在其不重视其它软件公司而只依靠自己的实力的情况下败北的。但是正是这样的性格,吸引得一批玩家去支持SEGA,这一批有与SEGA一样"硬骨头"的玩家从来都不承认失败(事实我想就不用多讲了),可是本次SEGA公开承认SS的失败却使得SEGA的"铁杆"拥护者大失"颜面",再加上一些厂商在经历了SEGA多次失败后也对其产生了不信任,所以在1998年SEGA可谓是危机四伏,幸好有DREAMCAST的出现。从目前的表面形式上看,1998年底的SEGA在家用DREAMCAST及业务用NAOMI的出现后,形成一片"大好"。

任天堂的回顾



任天堂在1998年可谓有喜有忧,GB的成绩足以傲视群雄,从理论上讲1999年的手持机大战只能是SONY的Pocket Station与BANDAI的WONDER SWAN及DC的VMS去争取GB的剩余的用户(笔者个人意见),所以GB已经雄居手持机之冠军,而N64则前大半年还保持低迷,64DD的不停延期使得任天堂在家用游戏机用户面前"抬不起头",幸好年末的"萨尔达64"以史上未曾有的GAME水平,对市场进行了一次"轰炸",让那些一直深迷于"大众"化游戏的"真"游戏者为之一振,N64的声望得到了极大的提高,并在消费者心中形成了"精品厂商"的概念,但是虽然N64在年末成为了"热销"的主机,但是在日本市场冲击PS基本还是不可能,所以任天堂只要保住其GB的地位,就不会有任何的危险可言。

SONY的回顾



PS是现今最为成功的主机，目前已经突破5000万大关，已经进入平稳时期。在1998年的几次飞跃及彻底击溃SEGA的SS都使得PS能更稳的坐在“第一把交椅”之上。于1998年末，随着SQUARE的“FFⅧ”发售日的迫近及12月份“幻想水浒传2”、“幻想传说”、“山脊赛车4”等数款作品登场，也让PS在年末销量上升一倍，这样也可以说是在98年末暂时“激活”了PS的销售市场。那么在99年中，PS还能否保持现今的高销量呢？目前来看，春季因“FFⅧ”可能在销量上会保持下去，但这以后怎么办？

1999年的SEGA

SEGA的DREAMCAST在机能上说，现在可能是无人能比，但所对应的游戏却少得可怜，只有“VR战士3”与“索尼克大冒险”才能称得上精品，面对少的可怜的优秀GAME，DREAMCAST能达到预期的发售量的确很不容易，这也可能是SEGA老用户的支持。

那么DREAMCAST在1999年的路会怎么走呢？在前面的分析中说在DC与NAOMI的强大攻势下，表面上发展形式大好，但实际上并不是这样的。首先DC的1999年作品数量目前来看并不多，虽然带有“精品”策略，但是对玩家的刺激还没有走到让人掏“钱”的程度。本来游戏的“刺激度”就不高，在最近又有数款大作突然宣布延期，如“世嘉拉力2”、“KOF’98”、“神机世界”、“蓝色痛击”等等，这又为DC春季的销售蒙上了一层阴影。如果优秀的作品跟不上，那么DC的发售就将停步不前，这对于一台新生的主机来说极为危险。

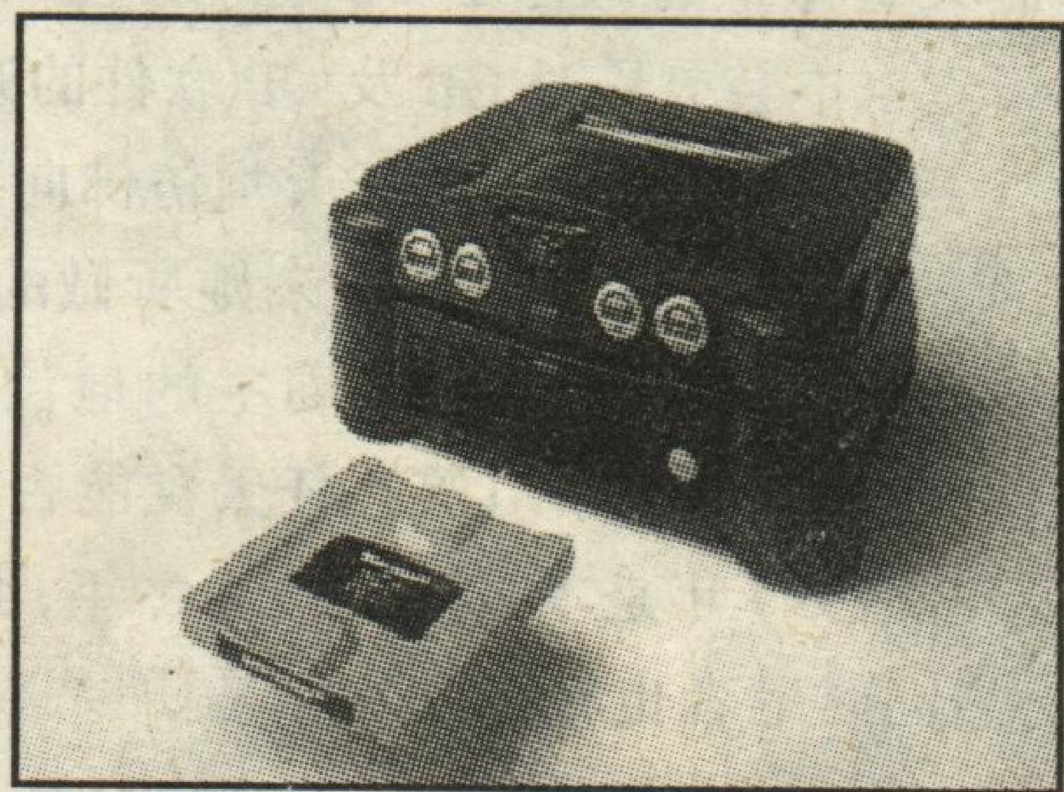
在软件厂商方面，虽然SEGA下大力气去争取各著名软件厂商的支持，但目前来看能左右市场的软件厂商（SQUARE、ENIX、NAMCO等等）也只有NAMCO被拉拢过来，但其忠诚心（是否也为PS的后继机作优秀作品呢？）目前还难以猜侧。没有这几个软件厂商的支持，主机的前景也就不容乐观，就算传闻中



SEGA培育新生厂商是真实可信的，但也不能在短时间内达到“SQUARE”这类厂商的效果。所以，目前SEGA作的最大工作应为继续对几大软件厂商作工作，使其能加盟DC。另外，因为近期的经济危机使得厂商的资金投入也不是很大，而且DC的机能虽强大，但是对抗目前的PS还需一段时日，再加上SONY一直传说的PS后继机一直是个迷团，所以厂商们主要以徘徊观望为主，这样对DC的发展就更为不利。

再有一个问题就是SEGA“自以为是”的习惯，目前看DC的GAME有大多数为SEGA自己公司的作品，这在主机发售前一段时间是理所应当的，这样可以向其它厂商展示DC强大的机能，再加上与NAOMI基版的对应可以让优秀的街机出现在家用机上。但这一切，也都有可能限制其它厂商为DC制作游戏，尤其是一些街机厂商，因为不是采用NAOMI基版，所以会导致移植工作更为艰难。对于DC的发售也反应了这些问题，为了能弥补SS之后SEGA的空缺，DC的推出可以说没经过太长的准备时间，真正有充分准备的也就只有SEGA自己，再加上SEGA一向不制作那些能吸引“非”家用机爱好者的GAME，所以与PS的抗争将极为困难。

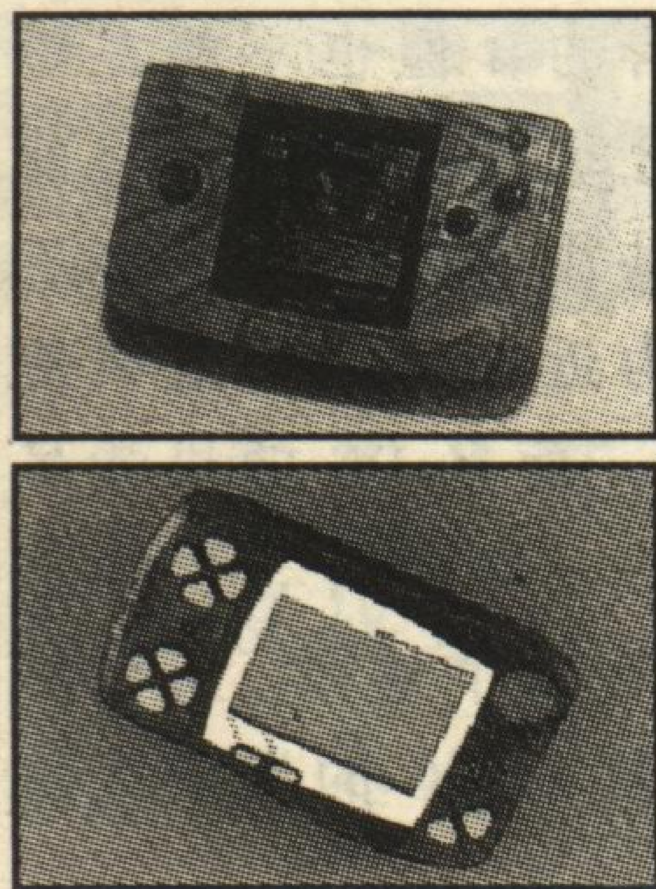
1999年的任天堂



一向被称为业界不死鸟的任天堂公司，在这次的次世代游戏之争中虽然处于劣势，但是还凭借着本公司强大的制作能力以及优秀的机能，在晚登场一年、市场已被PS、SS、3DO及PC－FX所占有的情况下，依然可以达到目前的销售量，可以说是一个奇迹了！现在的任天堂虽然没有FC和SFC时代的风光，但是她的霸气依然存在。

N64在1999年将走向什么方向呢？这一个问题只能由任天堂自己来回答，64DD的推出在一定程度上可以说决定着N64的命运，虽然有近期的“萨尔达传说64”来支撑，但是并不能依靠一部作品就可以使主机的发售量达到极高的水平。因此提高N64容量以及机能的64DD可以说是1999年任天堂的一付强心剂，许多厂商能否加入N64也主要要看64DD的容量及机能和读取速度，如果64DD能够达到这些厂商的要求标准，那么N64东山再起，在理论上也不是不可能的。

目前N64所面临的最大困难与DC基本相同，软件厂



商的支持力度可以说是这三部主机中(PS、DC、N64)最低的，N64的游戏主要依靠经验丰富且制作极为认真的任天堂本公司，其它的厂商除了KONAMI之外仿佛都没有尽到全力。那么N64能否得到其它软件厂商的支持呢?凭我们的经验来看，任天堂从来不会允许(至少在山内退休以前不会)由软件厂商来决定主机的命运，所以很难想像任天堂会"低三下四"的恳求其它软件厂商的支持，因此N64只有获得了极大市场，及一定数量的主机销售量以后，其它厂商(为了赚钱)才会加入。这一切的创造目前来看主要靠任天堂自己努力了。

从1998年来看，任天堂除了不懈的在N64上"前进"，还在GB上投入了很大的精力。GB的成功可以说是任天堂的一个强大的后盾，GB的游戏即可以由那些刚上小学的学生去玩，也可以让成年人爱不释手，如此大的销售群使得任天堂在经济收入方面并不比当初FC及SFC时代少，在日本的《日本经济产业新闻》中曾提到:任天堂公司并没有因为N64败于PS而降低收入，相反她的利润正在不断的上升，据不完整计算，本年(1998年)任天堂的盈利额将有可能打破任天堂公司成立以来最高的记录。由此可见，任天堂稳稳的握住了GB这一法宝。那么在1999年中，任天堂也不会放松对GB及GB软件的开发速度和质量。

总体来看，现在的任天堂仿佛向着家用游戏主机以外的方向前进，但是仔细看来她所做的一切工作，都是为了等待时机夺回家用主机霸主的地位，这可能就是所谓的"以农村包围城市"(笑)。任天堂能否有再次君临天下的机会呢?1999年是本世纪的最后1年，也是21世纪来临的前奏，同时笔者也希望这一年是任天堂真正开始大幅度反击的一年，祝任天堂好运。

1999年的SONY



第一次正式进入家用游戏主机的竞争，就一举击败了任天堂和SEGA，就好像是去年德甲中的"凯泽斯劳腾"。那么在以后的或下一轮的竞争中，还能有如此的运气吗?1999年可能是决定着SONY能否在以后继续保持领先地位的关键性一年。

在当初的竞争中，虽然PS存在着这样和那样的缺点(主机上的)，但还是一举击败了其它主机，从她本身来看，不仅仅依靠正确的策略，还凭借着本公司的软件制作能力，SCE可以说是SONY成功的第三大功臣。新生的SCE所制作的游戏，虽然有时不免有着一些稚嫩，但其创新的想法的确令许多玩家耳目一新。与SCE相比，其它软件厂商因为SONY极为"优待"的策略，为其制作了许多极为优秀的游戏，SQUARE的加盟以及ENIX的参入，让PS深深的抓住了绝大多数玩家的心，因此PS的成功与其内部人士的努力和全新的想法有很大的关系。在1999年，SONY又将使用什么办法打败新出现的DC呢?拭目以待吧!

DC的出现虽然在现在的形势上不会对PS构成任何的威胁，但是从长远考虑，PS推出PS后继机是唯一的办法。不过SONY一定要吸取当初任天堂在SFC向N64的过渡时期出现的"难以取舍"的经验，尽快推出自己的下一代主机，以抢夺市场，当然如果PS的后继机能够兼容PS的话，那么市场的占有的天秤依然会倾向SONY，不过由以前的经验来看，这可能只是个幻想而已。

现在的SONY可以说是进入了定时推出热销软件的成熟期，在这段期间保持原有的玩家数量，再逐步的扩大玩家是最好的选择。这时的SONY应该给玩家一个成熟厂商的感觉，像DC那样搞"游戏延期"的无聊作法只会让玩家对厂商产生不信任感。在这一期间，SONY还该继续以吸引"非"玩家的游戏为主，再次扩大拥有PS的群体，其次不应让任天堂轻易的带走那些"真"游戏者，高水平、高难度的游戏也应适时的推出，当然在这一点上就要依靠SQUARE以及ENIX和SCE。不过此时的SQUARE已经不再是制作那种高水平高难度作品的厂商了，向着多元化发展的SQUARE可能会失去一部分玩家，但是她们所能吸引来的将会是更大一部分非游戏者，这同时也为PS的发展在无形中出了一份力。

总的来说，SONY如果想要在家用游戏主机的市场继续走下去的话，那么她的前景并不是那么一片光明，前有狼(DC)后有虎(N64)的环境下能否顺利的走过PS向PS后继机的过渡，这将是最为关键的，1999年可以说是这一过渡期的第一年，在这打基础的一年，SONY应该在抓稳现在市场的前题下，加快脚步进入到PS后继机的时代，以免出现想象不到的情况。



超攻略道场








机动战士高达 夏亚的反击

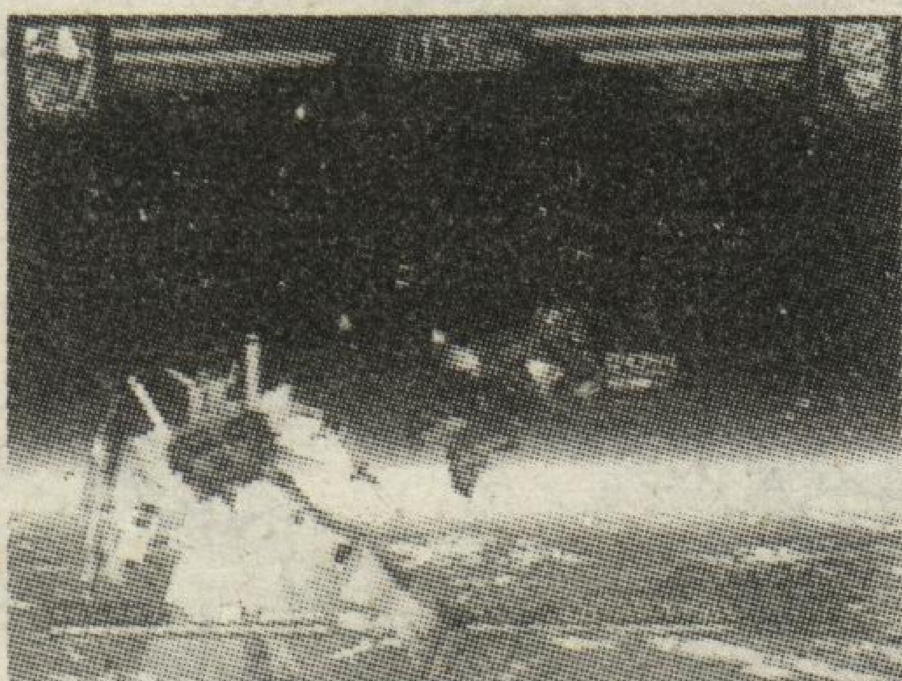
系统解析及完全攻略


责编:DRAGON

机种:Play Station	厂商:BANDAI
类型:3D－STG	媒体:CD－ROM
对应周边:振动手柄	

MOVE —移动— 首先要对特别的操作系统进行了解

移动的方法与普通类的射击游戏不同,方向键的输入有些类似于3D空战类作品,上键是机体向正前方移动,下键是机体向后退,左右键是机体的左右回转移动。如果按住了×键再决定移动方向,那么机体将会进行高速移动的特殊动作。



发动机出力槽

画面的左下端,是使用机体的发动机出力限制,在操作机体进行高速移动时此气槽会逐渐减少,当减至没有时机体便会短时间内停止行动,等到一定时间后此气槽恢复才能使机体继续移动。



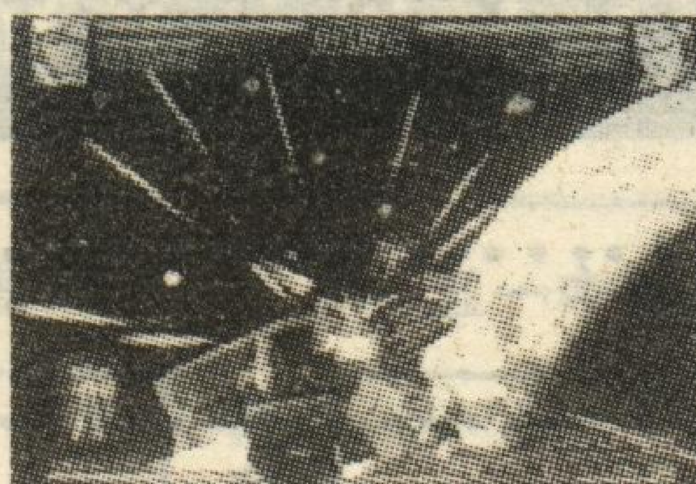

⬆敌方接近时,当自己处于不利状况就要使用高速移动。

⬇对手的攻击被闪避以后,可以高速移动进行格斗战。


DIFENCE —防御— 对于驾驶员来说最基本的操作指令

当对方攻击时按○键便可以使机体进入防御的体势,用来防住敌人的攻击。

⬇受损情况。



⬆机体防御的动作画面。

ATTACK —攻击1— 攻击的最基本使用及简单解说

对付行动中的敌人需要应用到瞄准后的射击,当敌人机体在两机和两机以上便可以按△键进行复数敌人的瞄准工作。


⬆在进行复数敌人瞄准时,来回的切换瞄准目标,就必须对应到**R1**键上才可以。

⬇描准敌人时会出现不同颜色的瞄准镜,当瞄准镜的颜色为绿色时,则代表瞄准的敌人部位不是要害,这时进行攻击效果一般,当瞄准镜的颜色为红色时就说明瞄准了要害。


在攻击的时候,玩家一定要注意每种武器的使用回数,因此每次的攻击不能太浪费重要武器。

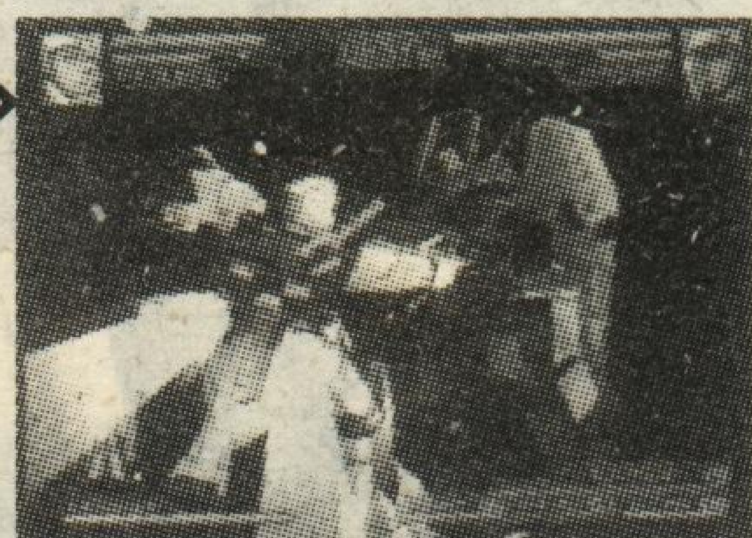


ATTACK —攻击2— 多彩的攻击中进行特殊的操作

在对敌人进行攻击时,各种攻击方式的活用可以使得作战更为的有趣。

近距离格斗及快速移动战

接近敌人除了用格斗战以外,还可以用□键及×键同时按下的方法进行快速移动战。



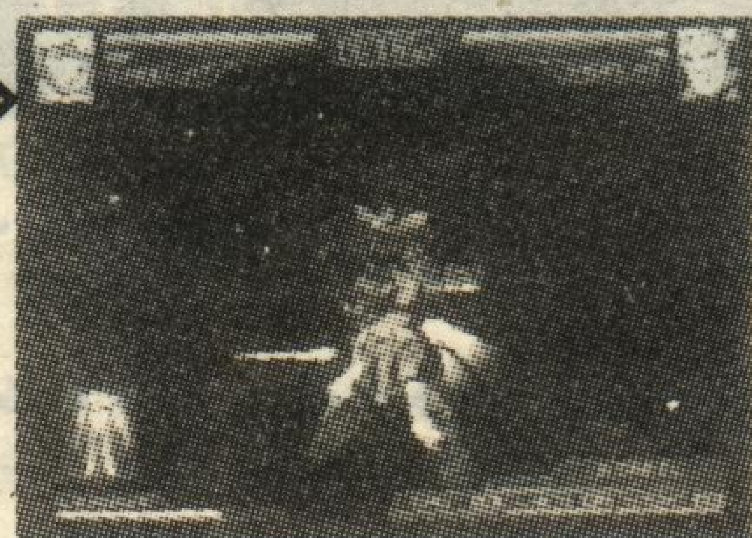
中远距离多数敌人攻击

对付中远距离的敌人用前面说起过的复数敌人瞄准方法,这时□键的作用最为重要。



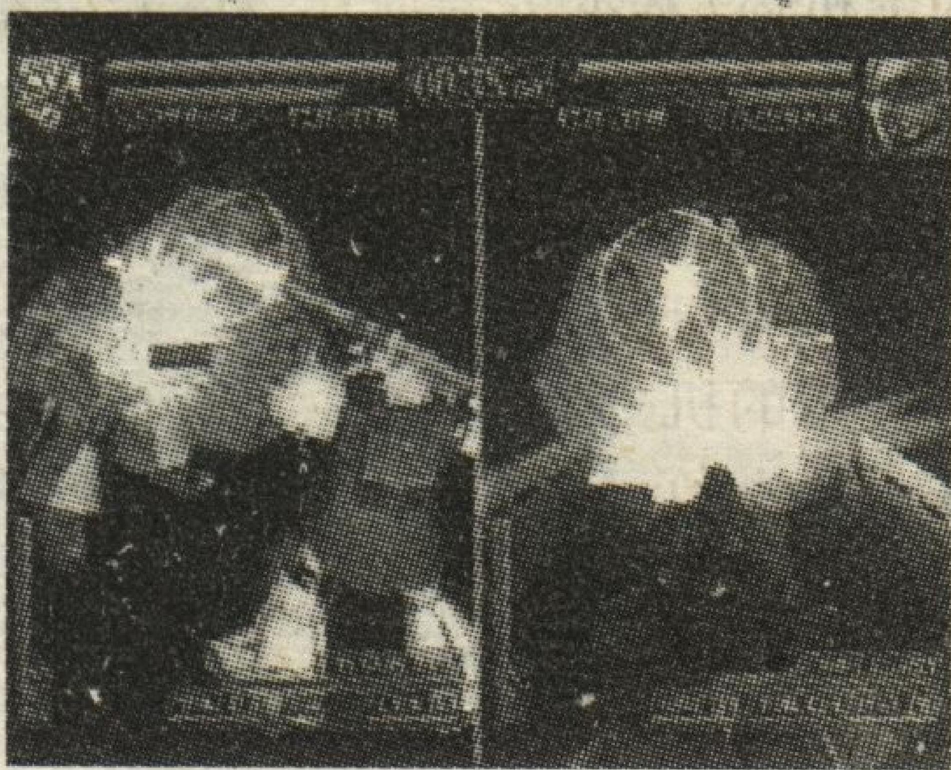
主力武器的使用

敌人距离在(3500～7000)之间,□键的使用可以让主力武器给敌人以很大的伤害。



所有MS的各种攻击及解说

虽然在游戏的故事模式中只能使用一部分机体，但是在对战时则可以使用全部的MS，下面介绍每一部MS的武器及使用方法，以便大家在对战中使用。



使用武器的具体方法

作为战斗用的MS，多种的攻击武器是战斗中获得胜利的主要依靠，武器的使用是比较繁琐的工作，下面的介绍是游戏中每部机体的每种武器使用方法及机体受到攻击时受损部位和对体机的影响。另外每部机体的最普通攻击方式为□键，在以下就不做介绍了。

机体的体力表示

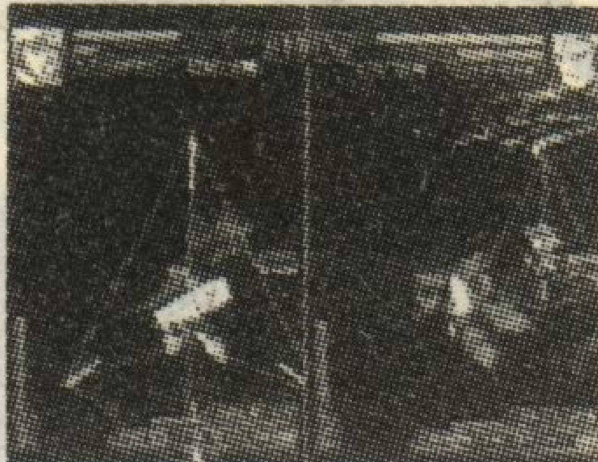




RX－93
ν高达
驾驶员：阿姆罗

由阿姆罗亲自设计的高性能MS，机体的实力十分强大，但是对NEW TYPE的要求也很高，因为使用起来很复杂，适用于上级者。

联邦最高性能的新型MS



受损部位及影响机体和武器的解说

机体部位	机体影响	武器影响
头	两倍 **LOCK ON** 时间	不可以使用头部机关炮
盾	不可以作出防御	不可以使用 **DUMMY**／镭射爆弹／导弹
脚	移动速度减低 **50%**	没有

2nd&3rd Weapon

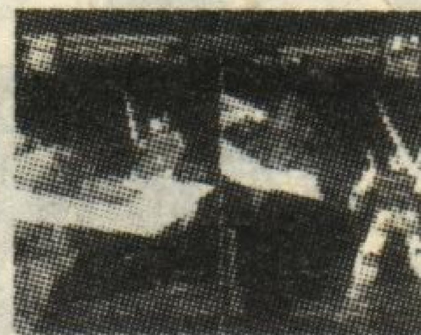
FIRST WEAPON	镭射炮装备时	镭射剑装备时	
SECOND WEAPON	(R1＋□)	NEW HYPER BAZOOKA	DUMMY
	(R1＋×)	浮游飞翔炮攻击	VULCAN
	(R1＋○)	镭射爆弹	导弹
THIRD WEAPON	(R1＋□＋×)	浮游飞翔炮防御	连斩攻击



MSN－04
沙扎比
驾驶员：夏亚

以强大并且极多的火力而著称，并且在机动性上也不逊于RX－93高达，机体的腹部装有扩散粒子炮。本机体是夏亚乘坐的专用机，也适用于上级者。





受损部位及影响机体和武器的解说

机体部位	机体影响	武器影响
头	两倍 **LOCK ON** 时间	不可以使用 **DUMMY**／镭射斧攻击／导弹
盾	不可以作出防御	不可以使用腹部扩散**メガ**粒子炮
脚	移动速度减低 **50%**	没有

2nd&3rd Weapon

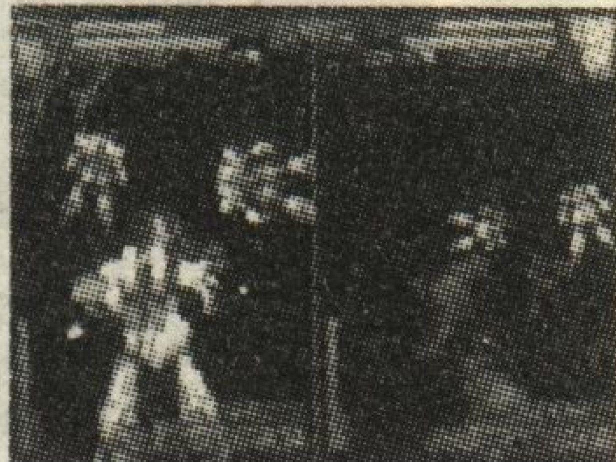
FIRST WEAPON	镭射炮装备时	镭射剑装备时	
SECOND WEAPON	(R1＋□)	腹部扩散**メガ**粒子炮	DUMMY
	(R1＋×)	浮游圆锤炮攻击	镭射剑攻击
	(R1＋○)	导弹	投掷镭射斧攻击
THIRD WEAPON	(R1＋□＋×)	ALL RANGE 攻击	连斩攻击



RGZ－91
雷格斯
驾驶员：柯娜

是Z高达的量产机，主要设计均来源于火力凶猛且机动性极佳的Z高达，本次排除了变形的功能，加入了更为强大的武装。

最适合于中近距离战



受损部位及影响机体和武器的解说

机体部位	机体影响	武器影响
头	两倍 **LOCK ON** 时间	不可以使用头部机关炮
盾	不可以作出防御	不可以使用 **DUMMY**／手榴弹／导弹集中
脚	移动速度减低 **50%**	没有

2nd&3rd Weapon

FIRST WEAPON	镭射炮装备时	镭射剑装备时	
SECOND WEAPON	(R1＋□)	VULCAN	DUMMY
	(R1＋×)	腕部2连装导弹攻击	腕部2连装导弹攻击
	(R1＋○)	手榴弹攻击	投掷手榴弹攻击
THIRD WEAPON	(R1＋□＋×)	导弹集中攻击	连斩攻击



MSN－03
科尼
驾驶员：亚克·托多卡

性能可以与RX－93和沙扎比相匹敌的高性能MS，在武装方面偏重于中远距离战，在一定距离上的伤害是最为强劲的。

重装备的超级MS



受损部位及影响机体和武器的解说

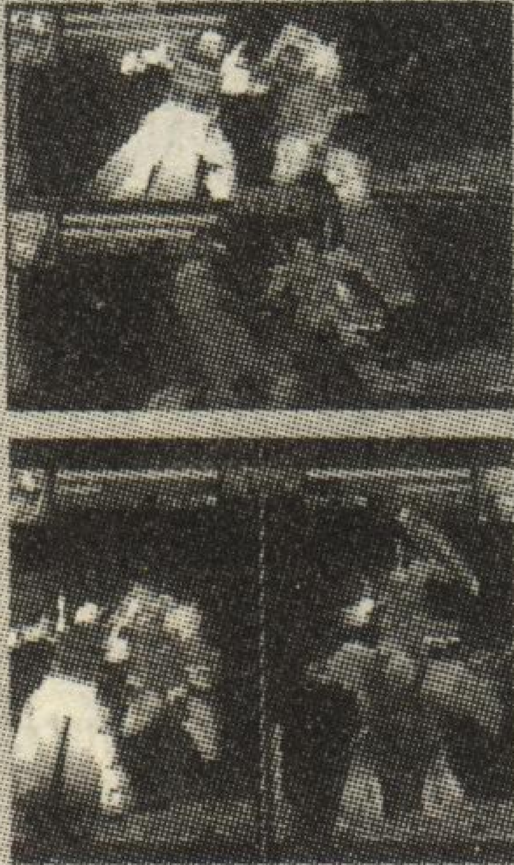
机体部位	机体影响	武器影响
头	两倍 **LOCK ON** 时间	不可以使用头部机关炮
盾	不可以作出防御	不可以使用 **DUMMY**／4连装**メガ**粒子炮
脚	移动速度减低 **50%**	没有

2nd&3rd Weapon

FIRST WEAPON	镭射炮装备时	镭射剑装备时	
SECOND WEAPON	(R1＋□)	榴弹炮攻击	DUMMY
	(R1＋×)	浮游圆锤炮攻击	浮游圆锤炮攻击
	(R1＋○)	3连式导弹攻击	4连装**メガ**粒子炮
THIRD WEAPON	(R1＋□＋×)	ALL RANGE 攻击	连斩攻击

对战时的注意点

在选择两人对战时，画面将会被分割为两个部分，如右图将有两种形式，横向分割画面使得两部机体的左右视线非常广阔，而纵向分割画面让机体的上下视线范围很大，因此究竟采用什么画面分割方式是玩家要在进行对战前先商量好的。



在对战中可以选用八个机体，基本上与原作的设定相同，八个机体都具有不同的能力，视玩家的喜好进行所使用的机体选择，以便在对战中获胜。

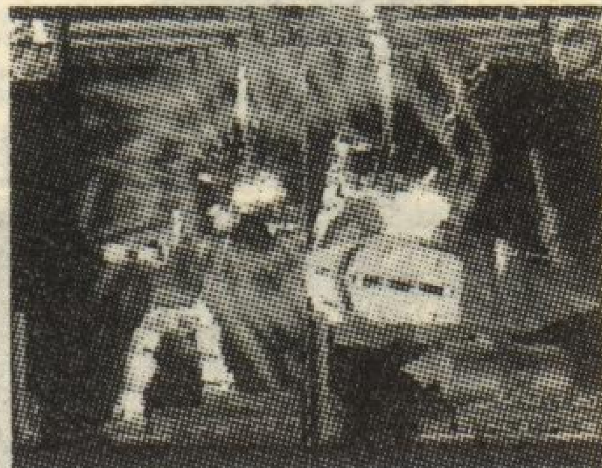


↑选择机体时会有该机体的综合数据作参考。



RX-78-2
高达
驾驶员：阿姆罗

属于联邦军的最初MS，本次登场的是被称为改进后的高达，机体追加了新型的武器，可以适用于各种的战斗，但还是由上级者来使用。


带有怀旧色彩的机体

受损部位及影响机体和武器的解说

机体部位	机体影响	武器影响
头	两倍 **LOCK ON** 时间	不可以使用头部机关炮
盾	不可以作出防御	不可以使用 **DOUBLE BAZOOKA**
脚	移动速度减低 **50%**	没有

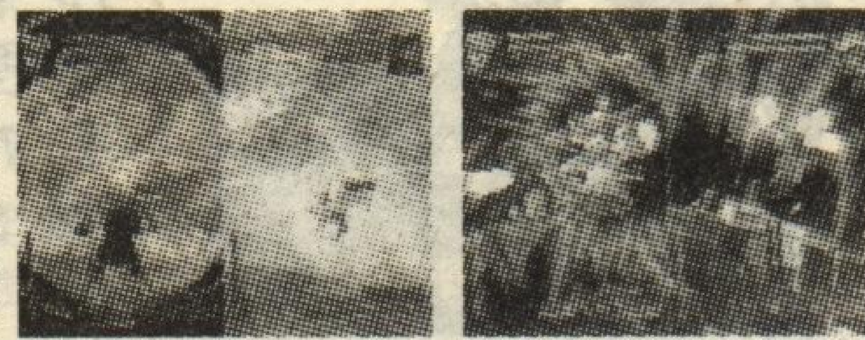
武器

FIRST WEAPON	镭射枪装备时	镭射剑装备时	
SECOND WEAPON	(R1+□)	HYPER BAZOOKA	头部机关炮
	(R1+×)	HYPER HAMMER	HYPER HAMMER
	(R1+○)	BEAM JAVELIN	BEAM JAVELIN
THIRD WEAPON	(R1+□+×)	DOUBLE BAZOOKA	连斩攻击



MS-06S
专用扎古
驾驶员：夏亚

曾在一年战争中极为活跃的机动战士，虽然攻击力低，但是凭借高机动性，完全可以施展一击脱离的战法。用此机体对付初接触本作的玩家最为合适。



受损部位及影响机体和武器的解说

机体部位	机体影响	武器影响
头	两倍 **LOCK ON** 时间	没有
盾	不可以作出防御	没有
脚	移动速度减低 **50%**	脚攻击/**SHOULDER CHARGE**

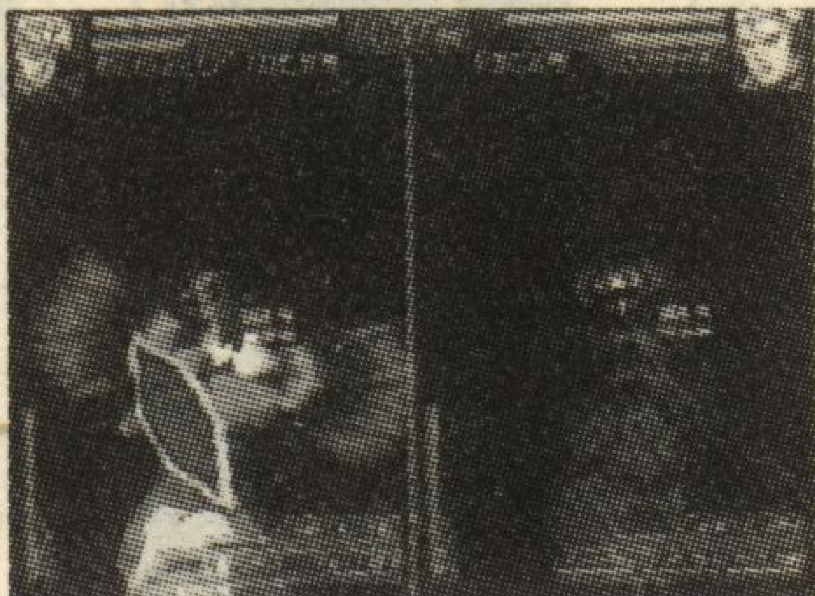
2nd&3rd Weapon

FIRST WEAPON		机关枪装备时	势能斧装备时
SECOND WEAPON	(R1+□)	ZAKU BAZOOKA	扩散 ZAKU BAZOOKA
	(R1+×)	脚攻击	SHOULDER CHARGE
	(R1+○)	中距离 CRACKER	近距离 CRACKER
THIRD WEAPON	(R1+□+×)	连续 SHOULDER CHARGE	连斩攻击



MS-14S
红色勇士
驾驶员：夏亚

最初搭载粒子炮的MS，在性能方面不是非常让人满意，使用时必须在近距离才能完美的再现其能力。



受损部位及影响机体和武器的解说

机体部位	机体影响	武器影响
头	两倍 **LOCK ON** 时间	没有
手	没有	没有
脚	移动速度减低 **50%**	没有

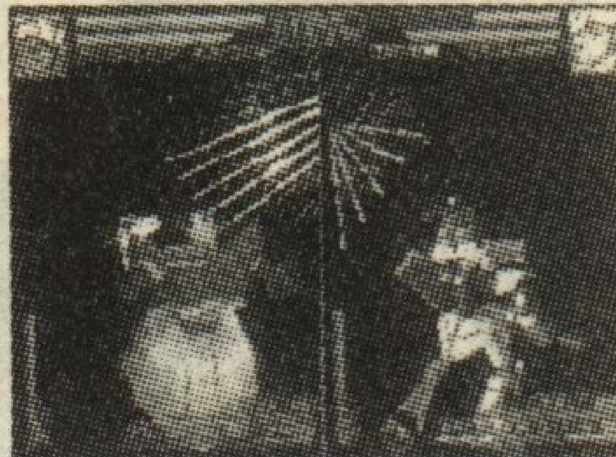
2nd&3rd Weapon

FIRST WEAPON	镭射枪装备时	镭射刀装备时	
SECOND WEAPON	(R1+□)	镭射机关枪	镭射机关炮
	(R1+×)	镭射刀突刺	镭射刀回转斩
	(R1+○)	圆锤炮	圆锤炮
THIRD WEAPON	(R1+□+×)	连续圆锤炮攻击	连镭射刀攻击



MSN-02
希昂
驾驶员：夏亚

拥有压倒性的攻击力，在加上强大的火力，使得此机体给对方能够造成极大的伤害，但是机体的机动性非常差，这一点大家要注意。


有线式粒子炮加入

受损部位及影响机体和武器的解说

机体部位	机体影响	武器影响
头	没有	有线式镭射炮
盾	没有	腰部メガ粒子炮/メガ粒子炮集中攻击
脚	移动速度减低 **50%**	没有

2nd&3rd Weapon

FIRST WEAPON	腰部有线式	5连装镭射炮装备时	拳攻击
SECOND WEAPON	(R1+□)	左手有线式镭射炮	左手有线式镭射炮
	(R1+×)	远距离有线式镭射炮	远距离有线式镭射炮
	(R1+○)	腰部メガ粒子炮	腰部メガ粒子炮
THIRD WEAPON	(R1+□+×)	5连装镭射炮连续攻击	メガ粒子炮集中攻击

作战时必备的指令输入方法

方向键	移动机体
L1 键	上升
L2 键	下降
R1 键	指令键,要配合其他按钮按钮一同使用
R2 键	更换主武器(光线来福枪或光线剑)
○键	防御敌人的攻击
×键	启动喷射器加速
△键	改变锁定的攻击目标,与 R1 一起使用的话,则可只锁定敌机的头或脚的部位集中攻击
□键	更换主武器(光线来福枪或光线剑)
□ + ×键	接近敌机后同时按□及×键的话,便可捉住敌机,若此时玩者能够快速发动攻击的话,便可将敌机丢出去
R1 + □ / × / ○	使用 3 种不同的 SECOND WEAPON,近身及远距离各有 3 种。
R1 + □ + ×	THRID WEAPON,当画面左上角的能源槽储满才可以使用,分为近身及远距离两种


宿命的对决由此开始

所有关的特定事件发生条件大公开及每关简介

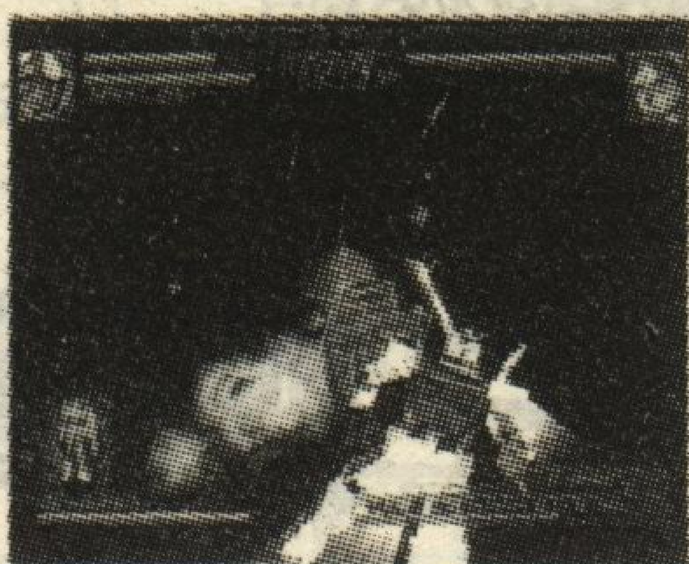
STAGE 1 大気圏突入



早在 0079 年的故事,本关与原作基本相同。特定事件的发生条件为:

时间 1:00~2:00 内夏亚专用机出现

STAGE 2 光る宇宙



对于夏亚和阿姆罗来说应该是印象最深的事件,与敌方的 NEW TYPE 专用机作战,在此会有原作中著名的情节出现。特定事件的发生条件为:

夏亚专用机的脚部破坏便可



STAGE 3 脱出



有着无数的敌人出现,本关的难度很高,要求也非常严格。特定事件的发生条件为:

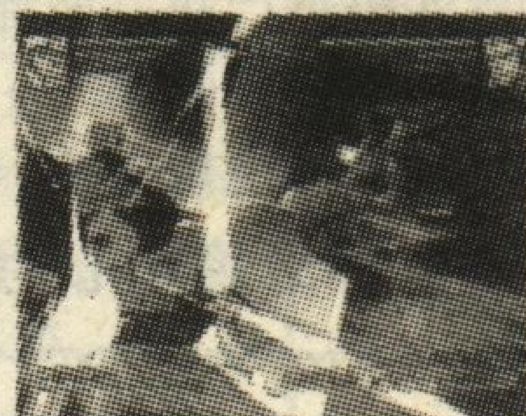
己方机体能量槽 50% 以下 2:00 以前抓住敌机体希昂

STAGE 4 隕石のあとさき

沙扎比初次登场的一关,本关不利于长期的作战,速战速决可以说是顺利通过的方法。特定事件的发生条件为:



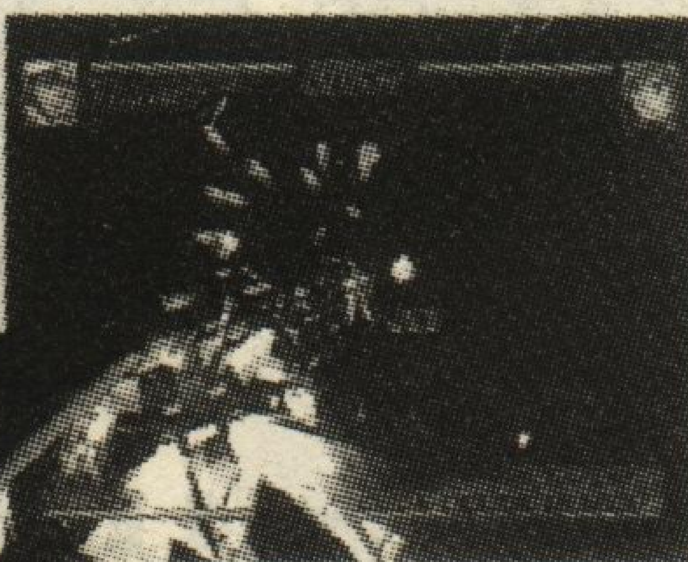
时间 1:00 以内完成或本关开始前□+×连打



STAGE 5 律動

是剧场版中最为经典的一场混战,双方都失去了重要的人物,与原作情节相同,本关的战斗也极为的精彩、残酷。





特定事件的发生条件为:

克丝的机体被击破便可发生事件

最终 宇宙の虹

最终的作战,拦住向地球大气圈降下的陨石,只有战胜夏亚后才行。特定事件的发生条件为:

自机能量槽 50% 以下

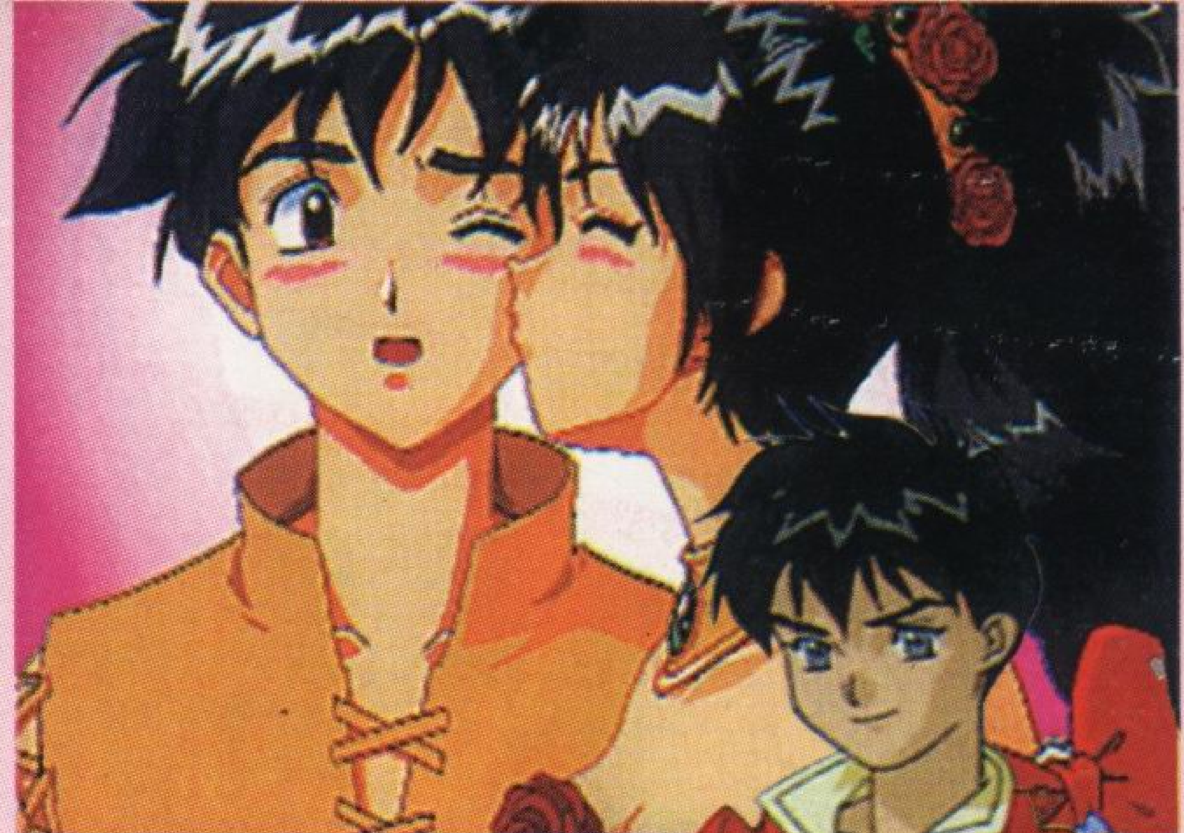


向着最终的胜利而前进

エーベルージュ2

Eberouge 2

WORLAND Series （ワーランド シリーズ）





主人公
兰斯·鲁休



恋爱的魔法学园2

机种：PS 类型：SLG 厂商：TAKARA 发售日：未定

这是在魔法学园多利法洛斯，与同伴共同为成为最好的魔法使而努力的恋爱SLG。本作的一代曾在PC、PS和SS等主机上推出，此次厂家终于决定制作其第二作。此次将在PC版的基础上加入主要人物的对白语音和众多的特殊事件，当然全新的高素质画面也绝不会少。无论是初玩者，还是接触过PC版的玩家都可以从中体会到不同的乐趣。此外，曾在前作中出现的世界温暖化现象和古代遗迹以及女神艾贝的神话之谜等在本作中会渐渐被解开。

登场人物

主人公兰斯·鲁休在魔法学园中会和众多的女性角色相遇，虽然本作中女主角的人数减少了，但事件却更为丰富了。



阿鲁迪娜



法露丝

迈露

多拉

她是一个非常好强的女孩子，从不轻易认输。但是，当她一个人的时候却总会浮现出寂寞的神情。

玛露

和前作的女主角伊修一样属于安哈鲁种族。性格开朗，对历史有着浓厚的兴趣。然而，她幼年时的记忆却消失了。

前作中的角色大多会登场！

在本作中虽然只有5名女主角，但是前作的大部份角色都会登场。他们会在游戏中给予主人公不同的帮助，对剧情的发展起着重要的作用。



↑这是前作的女主角，她在想些什么呢？此外，商店街中的人物也会健在。


剑风传奇
机种：DC 类型：3D ACT 厂商：ASCII 发售日：1999年内

本作中登场的角色一览

活泼可爱的女主角构成了本作独特的魅力。



ZZ-1 AOI
CV:小西宽子
SP队员中的一个，喜爱漫画。

AG-9MIZUHO
CV:西村ちなみ
在奇异世界中存在的少女，喜爱生物。

TW-1 NISHIKI
CV:板口あや
SP队员的一个，擅长电脑。

ST-3 NARUMI
CV:今井由香
格斗家，厌恶懦弱的表现。

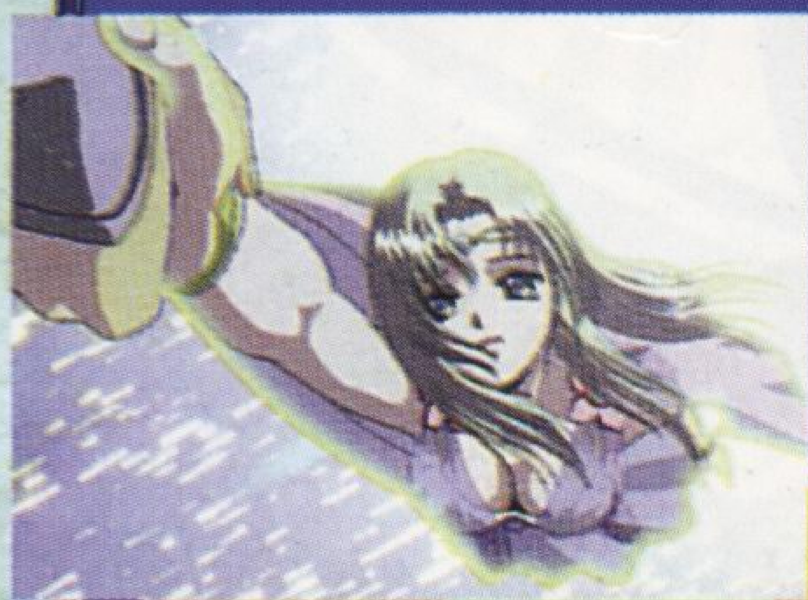
CL-2 IZUMI
CV:长泽美树
喜爱幻想，讨厌火的女孩。

以三个世界为舞台的大型恋爱RPG将登场！

Sonata ソナタ ™

机种：PS　类型：RPG　厂商：T&E SOFT　发售日：1999年3月4日

优美浪漫的片头动画！

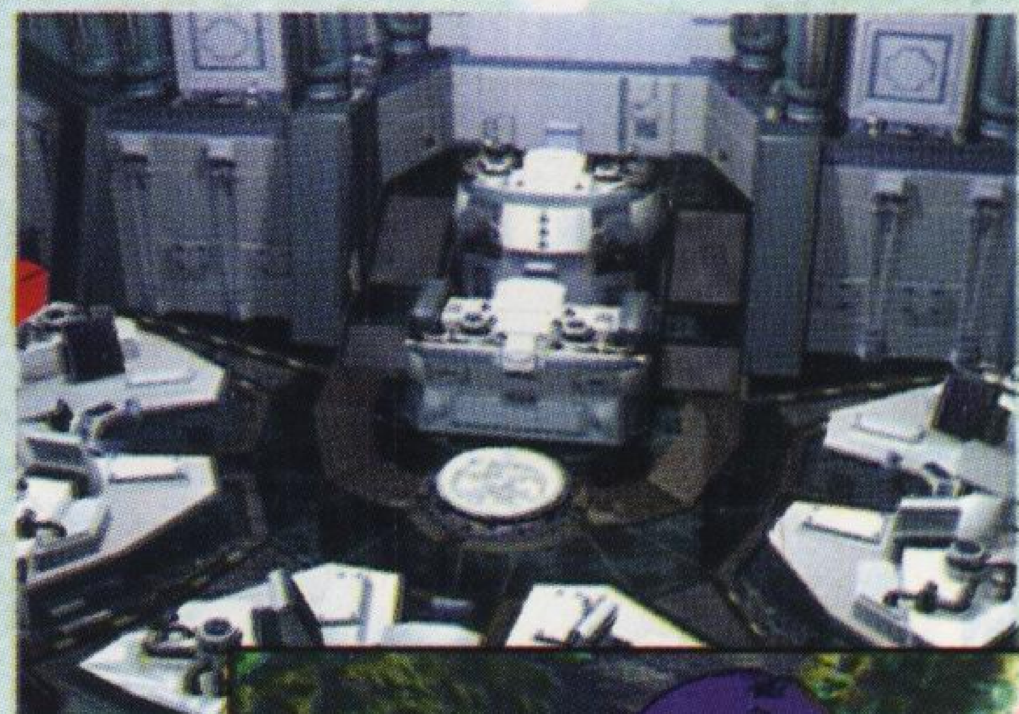








幻梦











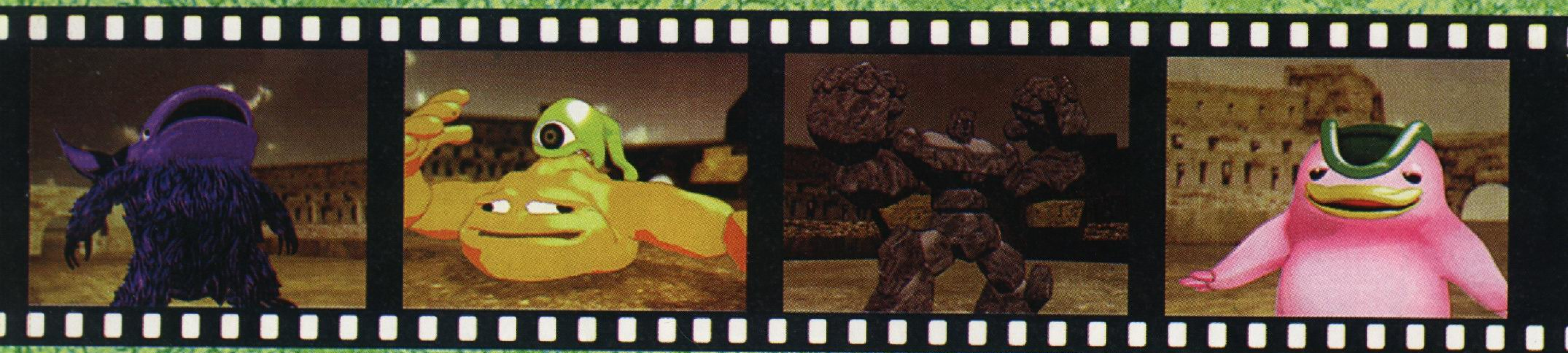









本作加入了新奇有趣的片头MOVIE！



众多新追加的要素使游戏更有乐趣！

机种：PS　类型：育成SLG

厂商：TECMO　发售日：1999年2月25日



Monster Farm 2

モンスターファーム2

™

怪物农场2





PlayStation

SEGA SATURN













在一次意外中，主角和他的同伴从现实世界消失，进入了一个不安定的SC空间。在这里，他们为了自己的未来展开了战斗。



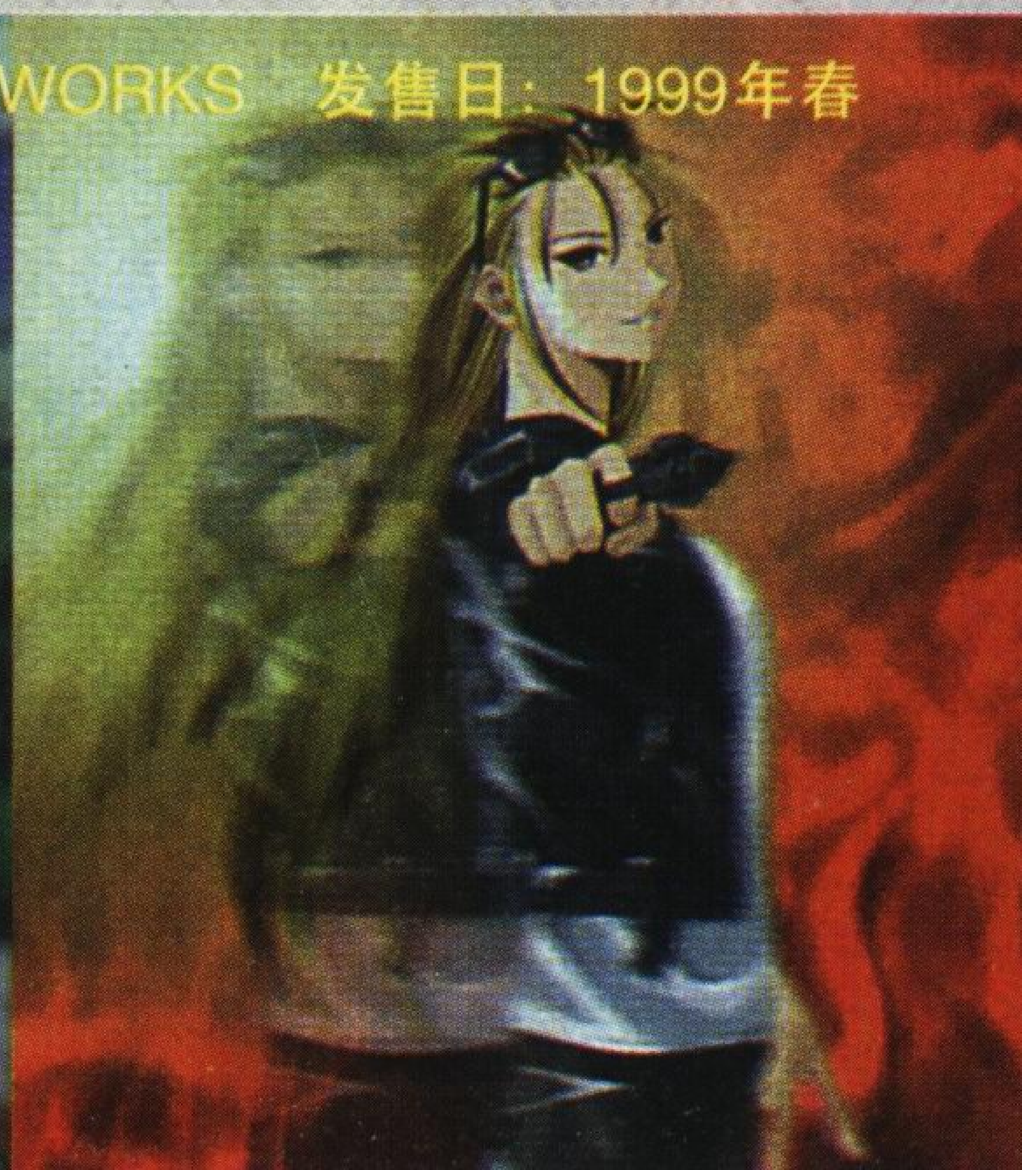
デバイスレイン DEVICEREIGN

アドベンチャーSLG

幻想空间

机种：PS 类型：AVG+SLG 厂商：MEDIAWORKS 发售日：1999年春









サイバータクティクス

NET SLIDERS

网络惊魂

机种：PS 类型：AVG 厂商：SYSTEMSOFT 发售日：1999年2月11日

利用"Digital Force"阻止网络犯罪!



本作是以网络发达的未来日本为舞台，讲述了主人公等少年被卷入左右世界命运的事件的故事。主角名叫未来时生，他要通过网络上的战斗来解决不断发生的事件。

公元2030年，各国结成了network从而实现了社会革命。但是，由于networt的普遍化，从而使网络犯罪更为猖獗。在高等黑客们中出现了一个新的职业，这是名字叫作“Digital Force”的阻扰程序。主角等便是利用“Digital Force”与网络罪犯们展开了斗争。





登场角色





春日はるか

未来时生的同班同学，虽然有时十分任性，但是她却是主人公的好帮手。

未来时生

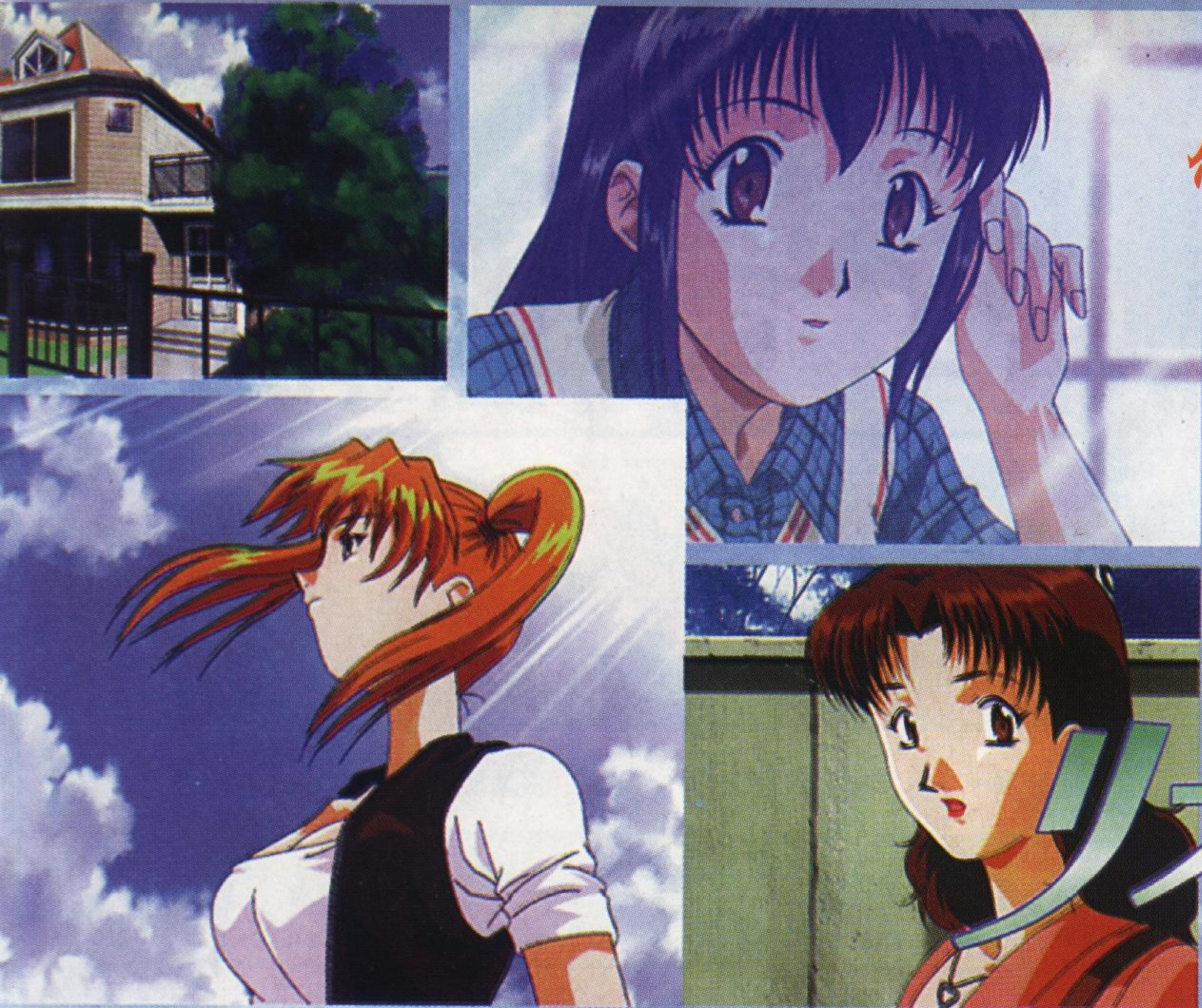
北天神高校电子工学校的转校生，孤儿。平时沉默寡言，十六岁。



里奥那鲁特·巴克雷

爱称里昂，是未来时生的同班同学。在社交方面十分自信，口才出众。

感受心的悸动





リフレインラブ2 Refrain Love

反复的爱2

机种：PS　类型：AVG

厂商：RIVERHILLSOFT　发售日：1999年1月



经过两年时间的悠闲生活，继而通过百道大学的考试，春天搬到樱升町的学生，这就是本作的主人公。玩者借助主人公的身份在本作中将渡过一种“新的生活”。

“refrain”的本质与其它被称作“恋爱故事”的游戏不同，它是让玩者体验真实的生活中产生的“心的悸动”。

每个人都生活在街上，有着不同的心，有着各自的梦想。与各种人见面接触，触动彼此心中微妙的感觉，感到不同的“心的悸动”。

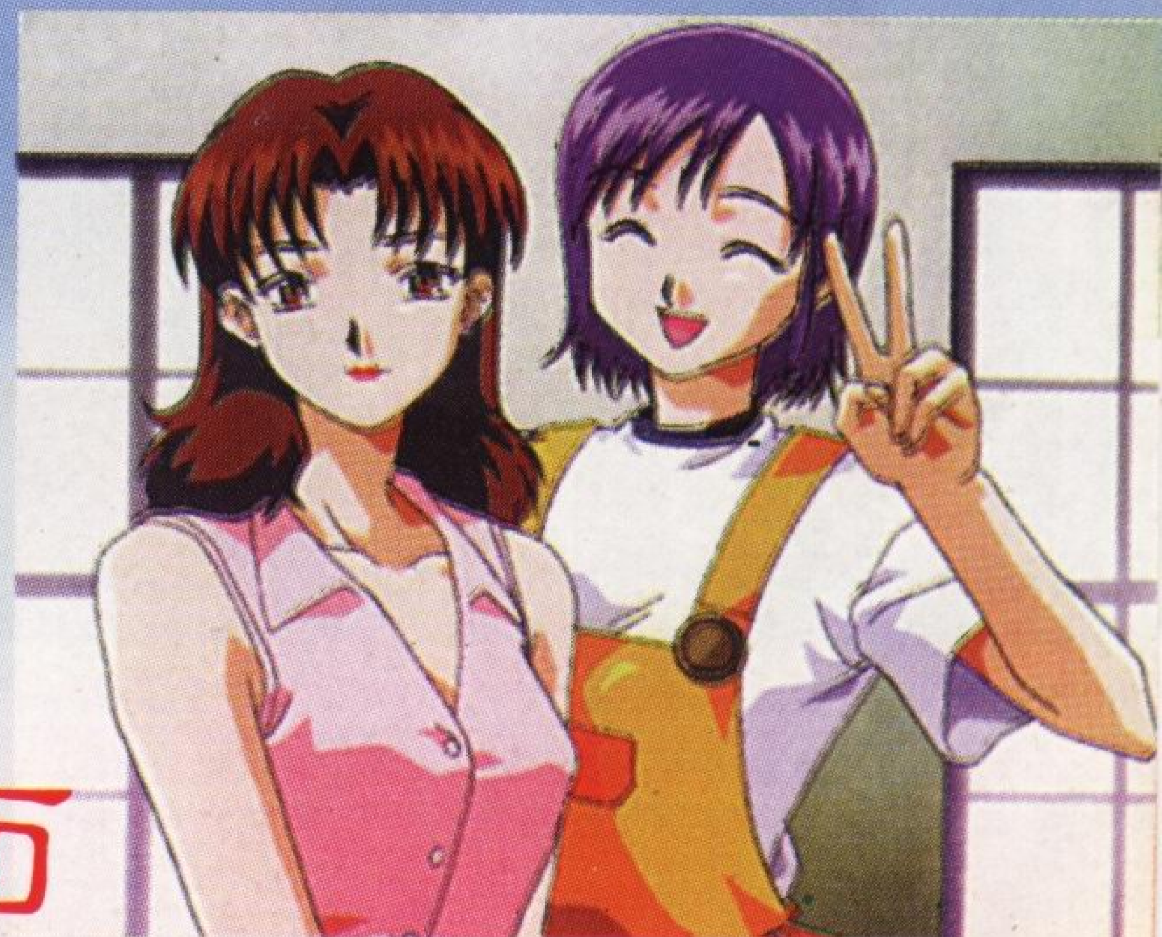




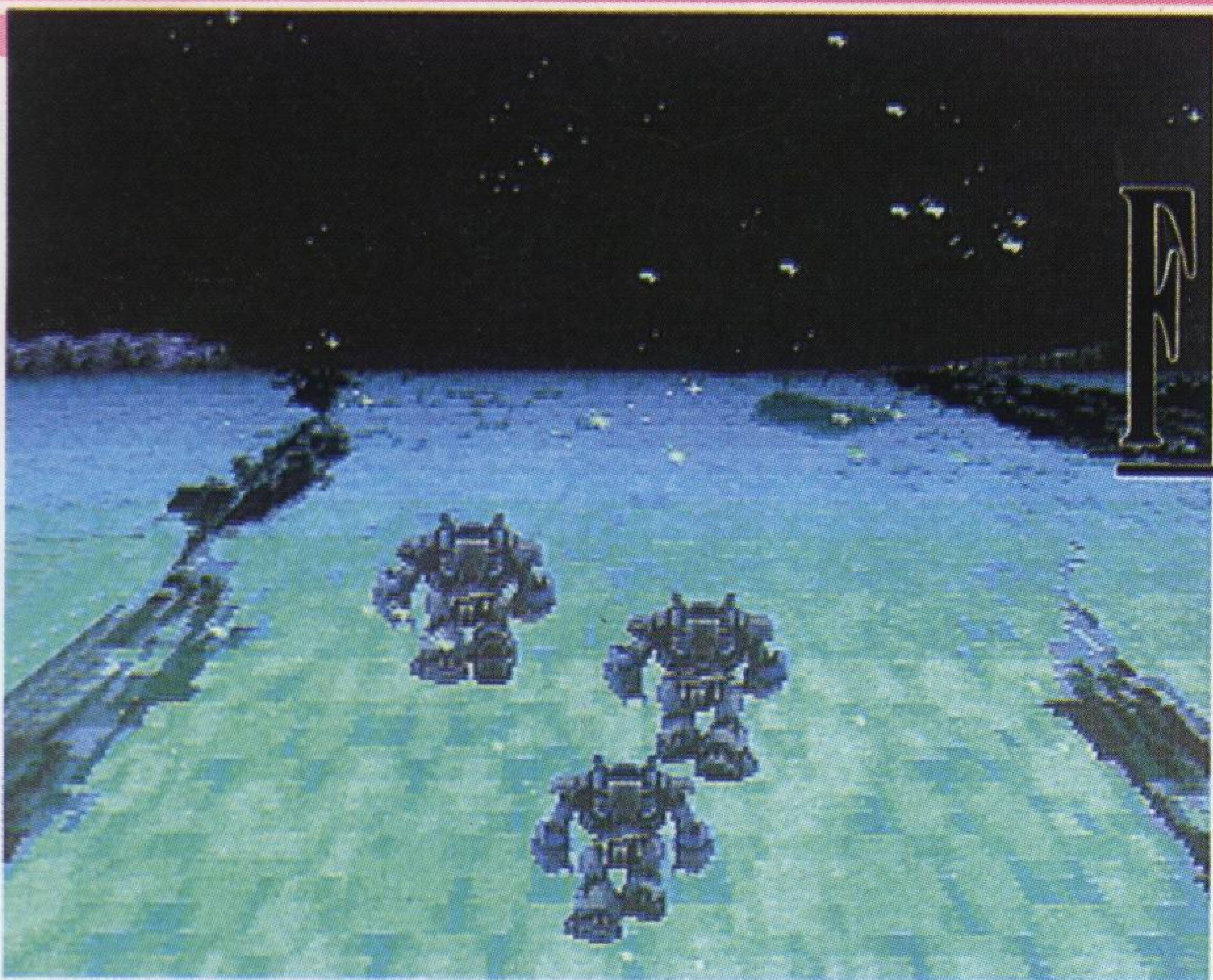








赏心悦目的画面



ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI™

最终幻想VI

机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　发售日：1999年3月

史上最壮丽的RPG"FFVI"归来了！

曾于1994年发售的SFC版超大作“最终幻想VI”经过五年的时光，终于将在PS上推出。此次，魔石系统和战斗指令经过了更新，这必将给所有玩家带来一次空前的享受。

故事舞台是因过去发生战争而消失了魔法之力的世界。对人们施以暴政的加斯特拉帝国和魔导士基夫卡，企图用魔法力和机械文明合成产生的魔导之力征服世界。与此相对，被命运之线连在一起的伙伴们为了打碎帝国的邪恶野心，现在出发了……

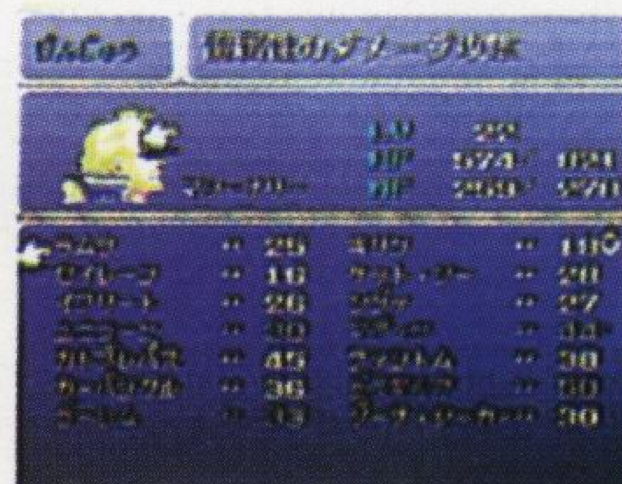
各个角色的攻击方法多种多样





↑→根据角色不同，他们的战斗方式也会有所不同，真可谓是千奇百怪。

使用魔石的魔法系统





↑对应不同的魔石，角色可以练出不同的魔法。

自由选择同伴





←选择自己喜爱的角色组成队伍来完成整个故事吧！

幻兽召唤！



↑←幻兽拥有不同的形态，是否能够集齐所有魔石是个极大的挑战。

本作中加入了华丽无比的CG画面

作为移植版，本作很自然的加入高水平的CG MOVIE。在这些华丽的画面闪过的同时，雄壮的音乐将会把你带入一个幻想的最终境界。

失去记忆的少女天娜



→这个少女冒险的目的究竟是什么呢？

著名场面感动的再现！



基夫卡黑色的野心





↑→为了实现统治世界的野心，基夫卡采取了疯狂的行动。





↑→歌剧院表演这一事件将会用CG来表现，场面十分华丽。

敬请期待　——不朽名作带来的无穷震撼！

梦幻彩虹

翰林 游戏机专卖店

★世嘉新世代游戏机"DREAMCAST"(简称DC)系列:

*"DC"主机:3600元(特快专递邮费:150元/台),价格或有变动,请电话联系

*"DC"游戏(邮费10元/片)凡于我处购买DC主机均可办理DC游戏更换业务

· VR战士Ⅲ:550元,索尼克大冒险:650元,恐龙哥斯拉:500元,惑星铁人大赛(1-4人):500元。

· 七月(解迷):450元,世嘉拉力Ⅱ:650元,人类最终决战:550元,神机世界(RPG):650元。

· 最终进化形态(S·RPG):600元,战国(A. RPG):500元。

*"DC"周边配件

· 原装记忆卡:330元(邮费10元),原装手柄:360元(邮费10元)。

· 原装格斗大摇杆:600元(邮费20元)。

· 原装S端子:350元(邮费10元),大功率电源(220V转110V,DC适用100元/个)(邮费20元)

★原版日本动画歌曲(音乐)CD:邮费10元/套

(精典动画、游戏主题歌、插曲、原声集等,音质完美,值得收藏)

游戏音乐系列

名称	枚组	价格
樱花大战歌谣全集	1	100
樱花大战2歌谣全集	1	100
樱花大战光录音馆	1	100
樱花大战蒸气蓄音馆	2	180
樱花大战2蒸气蓄音馆	2	180
心跳回忆歌曲精华	1	100
心跳回忆藤崎诗织	1	100
98拳王	1	100
太空战士	4	350
太空战士7重奏版	1	100
机器人大战F完结篇	1	100
侍魂4天草降临	1	100
勇者斗恶龙6幻之大地	2	100

名称	枚组	价格
浪客剑心	1	180
攻克机动队PS版原声集	1	100
心跳回忆3	1	100

动画音乐系列

名称	枚组	价格
灌篮高手TV版歌曲全集	1	100
超时空PLUS原声带	1	100
超时空要塞纪念集	3	260
新世纪EVA-特别纪念版	1	100
新世纪EVA-DEATH篇	1	100
新世纪EVA-REFRAIN	1	100
新世纪EVA-VOX	1	100
新世纪EVA-交响乐	2	180
新世纪EVA-真心为你	1	100

名称	枚组	价格
银河英雄传说精选集	1	100
超时空要塞TV主题歌插曲总动员	1	100
98年日本动画主题歌总动员	1	100
98主题歌票选排行榜	1	100
高达08MS小队	1	100
橙路主题歌集	1	100
橙路钢琴曲	1	100
机动战记主题歌曲	1	100
罗德岛战记精选合集	1	100
罗德岛战记英雄骑士传	1	100
魔法骑士主题歌集	1	100
魔法公主原声集	1	100
宫崎骏作品精华集	1	100

注:因篇幅有限,无法全部刊登,另有大量品种,欢迎函索价目表

★精装日本动画片及音乐CD,品种十分丰富,各类动画,人物卡片、镜框、明信片、模型。

★SS、PS主机,周边设备,GB主机,彩色GB机,GB卡,SS、PS游戏。

★二手日本原装彩电监视器,特别适合个人及业务用,15寸彩监(高分辨率,RGB端子)650元

彩电(纯N制),25寸1000元,29寸1400元(如需收看电视另加300元)

以上介绍产品均办理批发,邮购业务,欢迎电话、来函联系,价目表5元/份,来信请附贴好1元邮票加邮信封。

来信地址

梦幻彩虹店:北京市东城区鼓楼东大街186号

(乘车107路宝钞胡同下车往西20米路南) 邮编:100009

电话:(010)64028873 联系人:李小姐

翰林游戏精品店地址:北京市西城区新街口南大街169号

(护国寺路口南30米路西,13路车平安里下车即到,22路车护国寺下车往南40米路西) 邮编:100035

电话:(010)66154835 联系人:李小姐、张小姐

北京玮琦游戏

Dreamcast 隆重登场




DC 主机 + 原装手柄 + AV 线 + 电源 + 原版光盘 = ¥:3???元

PS 美版主机(7501) + 手柄 + AV 线 + 电源 + 美版原装盘 = 1200 元

名称	价格	名称	价格
PS 原装限定版记忆卡	85 元	PS 专用制转	40 元
PS 仿原装记忆卡	25 元	PS 连发格斗手柄	35 元
PSVCD 解压卡	330 元	PS 仿原装手柄	15 元
PS 中文金手指	45 元	PS 原装光线枪	280 元
PS 原装振动手柄	150 元	PS 原装手柄	55 元

注:外地邮购 PS 主机另加 50 元,配件邮费 10 元

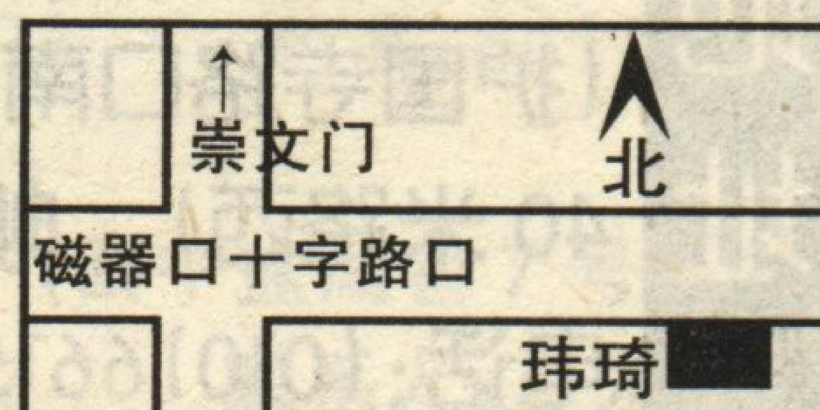
☆本店现货提供大量日本动画片及音乐 CD,如高达系列,EVA 系列,樱花系列,超时空要塞系列等,品种繁多,详细目录请参见本刊 99 年 1 月份玮琦广告或电话咨询。

☆因本店货运方面的问题,造成前一段时间部分邮购品未能及时寄出,在此向支持本店的广大玩友郑重道歉。

地址:北京市崇文区广渠门内大街 88 号

电话:(010)67151137 联系人:甘雨 邮编:100062

乘车路线:乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市下车向东 300 米路南



★★北京腾达游戏★★

（邮购价目）

类型	价格	邮费	类型	价格	邮费
PS5903 型(对应 VCD 型)	1500 元	50 元	V 土星(灰色)	1280 元	50 元
PS7501 型	1200 元	50 元	世嘉土星(白色)	1090 元	50 元
彩色 GB 机	690 元	20 元	PS 电影卡	275 元(无须跳线)	25 元

GB 机:295 元　邮费:25 元	GB 光源型掌机:440 元　邮费:30 元	世嘉 MD 机:125 元　邮费 30 元
GB 掌机超薄:330 元　邮费:25 元	世嘉 MD 掌机:530 元　邮费 25 元	DC 价格电话垂询　邮费 70 元

本店由于工作繁忙，大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复，请附上回邮信封及邮票。

本店 GB 卡大部分均有编号，邮购玩家若有不便，在邮购时写清编号即可，以下目录将小游戏(如:俄罗斯，坦克之类)均省略为等。

GB 卡 邮 购 价 目（以下 GB 合卡均无重复内容）

类型	编号	所含游戏	价格
14 合 1	(14VT205)	RB 饿狼，吞食天地，小叮当赛车，机械人大战音速 5 代，蜡笔小新 4 代，俄罗斯，空手道，坦克，阿弥陀，仔熊物语，矿王，米老鼠，热恋四驱	60 元
10 合 1	(DY10 合 1)	96 格斗王，95 格斗王，98 饿狼 RB，洛克人 3 等	60 元
11 合 1	(DY－04)	RB 饿狼、洛克人 5、冒险岛 3、蜡笔小新 4、美少女战士、柯拿米篮球、康老鸭 2、小叮当 2、赛车英雄、四川省等	45 元
13 合 1	(DY－05)	桃太郎、洛克人 5、RB 饿狼、魂斗罗、泡泡龙 3、地球保卫战、F－1 小子、骰子转盘、炸弹杰克等	45 元
17 合 1	(WG－013)	饿狼 RB，96 格斗，音速 5，幽游白书，玛莉医生等	60 元
7 合 1	(LY9907)	第二次机器人大战(中文)，吞食天地(中文)，三国(中文)，太空战士，沙特传说，创世纪外传，鬼神降临	85 元
18 合 1	(18DB05)	RB 饿狼，沙滩排球，机械人大战，热血系列，世界杯等	60 元
15 合 1	(T－D15)	96 格斗，幽白 4，炸弹人，美少战士，蜡笔小新 5，兔宝宝Ⅳ，小叮当等	55 元
12 合 1	(T－D12)	斩红郎，格斗 96，金钢战士，玛莉，打砖等	60 元
5 合 1	(BM502)	96 格斗，幽幽白书，魁男熟，成龙功夫，绝对无敌	40 元
5 合 1	(AG503)	快打旋风，七龙珠，中国功夫，恶魔城，SD 战国传	40 元
8 合 1	(AG809)	96 格斗，篮精灵，忍龟 3，恶魔城，食鬼乱马 1/2，苹果棋等	50 元
8 合 1	(AG811)	侏罗纪Ⅲ(中文版))，98FIFA，索尼克 5，卡拉久村，疯狂泰水 2 代，克星兄弟，爆破俄罗斯，蓝精灵 2 代	105 元
25 合 1	(25DB010)	饿狼 RB，96 格斗，98 世界杯，小叮当，星舰迷航，泡泡龙Ⅲ，音速小子 5，98 海战，虎鸽等	90 元
15 合 1	(15DB995)	98 世界杯，98FIFA，虎鸽二代，大怪物，索尼克 5，猫捉老鼠，兔宝宝等	65 元
6 合 1	(AG603)	蜡笔小新，忍者龟 3，小叮当，对战轰炸人，冒险岛，米奇老鼠	45 元
16 合 1	(T－D16)	玛莉兄弟 4，米老鼠，史路比，仔宝蛋，扫雷艇，网球，撞砖，麻雀，玛莉医生，俄罗斯等	55 元
8 合 1	(AG802)	玛莉 6，迷你四驱，三国中文，女神转生，太空战士，信长野望，大战略，隐忍者	110 元
13 合 1	(6B74A)	饿狼传说 RB，96 格斗王，沙漠风暴，菲力猫，超级篮球，自由搏击，米奇老鼠等	50 元
11 合 1	(11DB996)	RB 饿狼，96 格斗天王，吞食中文，三国中文，超级玛莉等	75 元
9 合 1	(AG901)	96 格斗王，洛克人 Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ，玛莉 Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，玛莉医生	50 元
9 合 1	(9DB08)	RB 饿狼，炸弹人 6，白书四代，希望之剑，中毒英雄，法拉力赛车，魔鬼终结者，百胜天龙，帝国反击战	50 元
5 合 1	(AG602)	恶魔城 3，大盗伍佑卫门，三国志(中文)，创世纪外传，沙特传说	65 元
14 合 1	(DB02)	RB 饿狼，96 格斗，索尼克 5，海空大战，四人麻雀，双截龙Ⅲ，热恋四驱，太空防伪战，IQ 对对碰等	60 元
25 合 1	(T－D2501)	武士魂、95 格斗、灌篮高手、美少女战士、幽白四、龙珠 Z、蜡笔小新、俄罗斯等	55 元
24 合 1	(T－D2401)	96 格斗、幽白 4、轰炸超人Ⅱ、桃太郎、泡泡龙Ⅱ、雪人兄弟、小叮当Ⅱ、玛莉兄弟、乱马 1/2、四川省，屠龙族、推石阵、潜水艇、宝石传说、俄罗斯等	48 元
12 合 1	(JR1204)	赛尔达传说、星之卡比Ⅱ、第二次、太空战士 3、俄罗斯Ⅱ、玛莉等	60 元
2 合 1	(ZA01)	玩具总动员、杀手学堂	30 元
35 合 1	(GB3501)	叮当、恶魔城、役满、俄罗斯、逃狱金钢、撞砖、凶杀恶魔、玛莉医生、太空侵略者、坦克、雷霆战机、邦尼兔、小新、篮球、米老鼠、弹子框Ⅱ、追踪 HQ、四川省等	27 元
10 合 1	(JK－037)	96 格斗，口袋怪物，风来西林，口袋轰炸 4，勇者历险，，第二次，赛尔达传说，圣剑传说，大金刚Ⅲ，隐忍	145 元
10 合 1	(JK－001)	斩红郎，96 格斗，饿狼，愉打旋风 2，英雄榜，幽白 4，忍龟 3，蜡笔，索尼克 5，美少女 R	115 元
11 合 1	(6474C)	RB 饿狼、洛克人 5、冒险岛 3、蜡笔小新、美少女战士、柯拿米篮球、唐老鸭Ⅱ、小叮当、赛车、四川省、俄罗斯	45 元
88 合 1	(DY011)	冒险岛 3 代、忍者龙剑传、花式撞球、米奇、企鹅、金刚、玛莉医生、俄罗斯等	27 元
9 合 1	(JK－021)	超级装甲奇兵，口袋绿，风来西林，宠物，洛克人，95 格斗，三国中文，太空战士，四驱	120 元
10 合 1	(AG1002)	口袋绿，恐龙蛋，疯狂赛车，名侦探柯南，太空战士Ⅲ，信长，鬼马小精灵等	115 元
12 合 1	(JK－026)	大金刚 3，口袋(青)，大盗伍佑卫门，恶魔城 3，洛克人 5，96 格斗，樱桃小丸子，太空Ⅲ，玛莉 2，三国中文，骑士物语，魔法骑士	125 元
8 合 1	(AG805)	96 格斗王，热血高校，热血足球，热血硬派，网球等	50 元
6 合 1	(JK－019)	养宠物鸡，口袋绿，太空战士Ⅲ，女神诞生Ⅱ，圣剑传说，三国中文	120 元
8 合 1	(8A08)	MK3(真 3)，玩具总动员，索尼克，书本冒险，林宝坚赛车，龟 3，达菲鸭，虎鸽	60 元
6 合 1	(6A01)	97FIFA，狮子王，小木偶，蓝精录 2，虎鸽，杀手学堂	55 元
5 合 1	(5A01)	真人快打 3，97FIFA，风中奇缘，小木偶，阿拉丁	55 元
17 合 1	(GB001)	96 格斗，大金刚 4，玛莉 6，玛莉 4，俄罗斯，大金刚，打砖等	55 元
10 合 1	(AG1004)	吞食天地，四驱小子，三国中文，女神转生，隐忍，太空战士，虎鸽等	65 元
9 合 1	(9DB016)	口袋妖怪(红、绿、青)、大战略、机械人大战(中文)、吞食天地(中文)、吸血伯爵Ⅲ、98 海战、头文字 D	115 元
12 合 1	(12ZH)	吞食天地(中文)、三国(中文)、第二次(中文)、98 世界杯、太空战士Ⅲ、大战略、金货玛莉、信长野望、大金刚Ⅲ、泡泡龙、洛克人、音速鼠	115 元

☆☆北京腾达游戏☆☆

（邮购价目）

12合1	(12E)	第四次(中文)、口袋(红)、魔法阵2、大战略、第二次机械人、信长野望、太空战士6、暴龙世界、役满、方块Ⅱ等	75元
36合1	(DY004)	米老鼠5代、魂斗罗2代、7人足球、小精灵、网球、俄罗斯、锄大D、智慧弹球、米奇5等	27元
38合1	(PC-1015)	恶魔城3、传说骑士、宝石传说、四驱小子、炸弹杰克、太空防卫战	30元
15合1	(JR1501)	宠物蛋、第二次、圣剑、SAGA3、斗牛篮球、唐老鸭、乱马1/2、撞球、玛莉、四驱、挖金子等	55元
8合1	(AG806)	街霸2、魂斗罗、泡泡龙、小叮当、智慧方块等	45元
29合1	(JK-057B)	RB饿狼、96格斗、口袋金、超魔神Ⅱ、桃太郎电铁、上海、名侦探3、武藏钓鱼RV、口袋恋爱Ⅱ、三国中文、吞食中文、第二次中文、装甲机兵、隐忍、沙特传说、神剑、骑士、阿雷沙、太空战士3、音速5、忍龟3、雪人、唐老鸭、小精灵等(此卡本店特别推荐)	175元
7合1	(AG702)	97FIFA、灌篮高手、足球狂、棒球、高尔夫、网球、保龄	40元
11合1	(11BM03)	RB饿狼、街霸、白书四、飞龙拳、忍龟3、美少女战士、冒险岛等	60元
9合1	(9VT119)	RB饿狼、98世界杯、街霸、幽白四代、麻将等	55元
10合1	(AG1001)	三国英雄传、96格斗、鬼太郎、大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、役满等	90元
8合1	(AG803)	96格斗、虎鸽、忍者龙剑、玛莉、碎石战士、南北拳	45元
12合1	(6B74B)	RB饿狼、炸弹、俄罗斯、恶魔城、宝石捷赛车、泡泡龙3、蜡笔小新、热血足球、玛利天地等	60元
12合1	(12RPG)	第二次机械人、吞食天地、龙珠Z、大战略、格斗中国人、玛莉、俄罗斯等	75元
8合1	(6B75A)	RB饿狼、音速5、热血系列运动等	60元
9合1	(AG903)	98法兰西、太空战士、罗马骑士、剑勇传说、圣斗士、其余重复	50元
9合1	(AG902)	超魔神英雄传、恶魔城、大战略Ⅱ、创世纪、勇者历险、其余重复	50元
14合1	(JR-1401)	杀人事件Ⅱ、音速6代、96格斗王、恐龙猎人、泡泡龙3代、玛利、中国拳外传、花式撞球等	60元
7合1	(BM701)	玛莉6代、破坏玛莉、玛莉四、玛莉医生、玛莉水管工、玛莉网球、玛莉撞砖	40元
6合1	(AG603)	腊笔小新6代、忍者龟Ⅲ、叮当、对战轰炸人、冒险岛Ⅱ、米老鼠5代	40元
8合1	(AG812)	RB饿狼、魂斗罗Ⅱ、飞龙拳外传、魁男、64玛莉、格斗三人组、凤凰岛决战、玛莉4代	45元
11合1	(11VT112)	96格斗、大金刚Ⅲ、机器人大战、役满等	60元
5合1	(AG506)	98FIFA足球、克星兄弟、天使老人、叮当、小精灵	40元
	(GA008)	玛莉,魂斗罗,蜡笔小新,玛莉医生,仓库番,射击方块,阿弥驼等	40元
	(GA006)	蓝精灵,小新4,美少女战士,俄罗斯方块,太空侵略者,撞砖,坦克等	40元
18合1	(GB005)	96格斗,龙珠2,美少女战士,动物蓝球,大金刚Ⅱ,霹雳杀手,狮子王,斗神传,龟3,冒险岛,足球,玛莉,网球,米老鼠,撞砖等	60元
28合1	(JK-025)	96格斗,轰炸队,金钢战士,天使之翼,美少女战士,蓝球飞人,玛莉医生,忍龟3,忍者龙剑,世界杯,怒之要塞,鸟人战队等	60元
21合1	(21A02)	96格斗,侍魂3,玛莉4,剑勇传说,小新5,龙珠,食鬼,扑克王等	50元
	(GA007)	激龟3代,乱马1/2,玛莉,绝对无敌,坦克,电单车,方块,锄大D,仓库番,玛莉医生,忍者格斗,中国拳等	40元
36合1	(36D)	玛莉4,美少女R,蜡笔,泡泡龙,仔宝蛋,足球小子,扫雷艇,俄罗斯,仓库番,电单车,锄大D,网球,麻雀,骰子方块	60元
	(AG003)	樱桃小丸子,激色3,蜡笔,俄罗斯,网球,玛莉,撞砖,小丸子等	45元
30合1	(T-D30)	魂斗罗,忍者龟3代,俄罗斯方块,超级块金,米老鼠,越野机车,网球,仓库番,围棋,上海	35元
	(GA005)	幽白,元祖快杰,米奇老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满	35元
16合1	(S16)	斗神传、格斗天王95、幽白、龙珠Z、腊笔小新、玛莉、俄罗斯、玛莉医生、越野电单、子熊物语等	43元
20合1	(20B03)	音普森家族、亚当斯家族、明星摔角、机器战警、小鬼发家、忍者蛙、终极神鹰、王者之剑、黑白棋、泡泡精灵、撞球、空手道、机车等	43元
3合1	(DQ301)	勇者斗恶龙怪兽篇、幽白四、剑勇传说	70元
2合1	(DQ201)	勇者斗恶龙怪兽篇、96格斗王	70元
11合1	AG1101	太空战士4(中文)、吞食天地Ⅲ(中文)、三国志(中文)、柯南2代、大战略、第二次机器人大战、信长野望、鬼神降临、魔界塔士Ⅲ(中文)、三国英雄传(中文)、豪华列车杀人事件	135元

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略	30	蚯蚓战士	30	玩具总动员	25	大贝兽物语	33	国际象棋	25	美人鱼	25
口袋恋爱	30	98FIFA	40	三国中文	30	汤姆猫	25	忍龟Ⅲ	25	冒险岛	25
魂斗罗	25	月球大战略	30	世界英雄JET	25	蜡笔小新	25	异形Ⅲ	25	玛利Ⅱ	25
NBA JAM	25	怒之要塞	25	狮子王	25	杀人事件	30	上尉密令	25	街霸Ⅲ	25
饿狼Ⅱ	25	实况足球	40	泡泡龙	25	沙漠风暴	25	克星兄弟	25	暗黑封印	30
FI赛车	25	4驱小子	30	怪鸭历险记	25	超魔神Ⅱ	45	美少女战士	25	新钓鱼	25
破坏玛莉	25	忍者龙剑传	25	真实慌言	25	音速6代	30	四驱小子Ⅱ	30	荣光足球	30
风来西林	30	战斗原始人	25	大盗伍佑卫门	30	爆钓烈传翔	45	世界英雄JET	30	实况棒球	30
炸弹人	25	绿口袋妖怪	35	忍者神龟	30	帮尼兔	30	国盗物语	25	忍空	30
魂斗罗	25	丛林王子	25	美国赛车	30	亚历兄弟	25	马利	25	叮当	25
双截龙	25	阿拉丁	25	大金刚3代	25	迷你机器人	33	兔宝宝Ⅱ	25	J联盟足球	30
动物乐园	40	街头霸王	25	菲乐猫	25	海战	30	朱罗纪Ⅲ	25	太空战士Ⅳ	80
太空战斗	40	七喜小子	25	口袋(红、青、绿)	各35	98海战	30	机械战警Ⅲ	25	97格斗王	85
饿狼RB	25	洛克人5代	25	超魔神Ⅰ	30	白书	25	蝙蝠侠Ⅱ	25	电车	30
96格斗	25	X超人	25	昆虫博士	48	未来战士	25	李小龙	25	新炸弹人	30
斩红郎	25	牧场物语	40	天外魔境	45	蝙蝠侠	25	R型事	25	龙珠Z	30

装甲奇兵2 SLG(彩色机对应) 75元　勇者斗恶龙(彩色机对应) 70元　口袋妖怪(金)新卡 78元　(以上GB卡邮费每盘6元,2盘8元,以后每增加一盘增加2元邮费。)

MD 卡：

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
文字类	中国象棋(中文)	38元	悟空外传(中文)	44元	光明十字军	70元	众神遗产(中文)	44元	太阁立志传(日文)	38元
	太空战士(中文)	43元	新超级大战	65元	织田信长(中文)	55元	亚瑟(中文)	44元	皇帝财宝(中文)	68元
	封神榜(中文)	42元	信长霸王传(中文)	42元	大航海时代Ⅱ	35元	中文三国Ⅴ(中文)	43元	阿Q连环炮(中文)	104元
	大富翁(中文)	41元	古代封印	36元	沙丘	18元	吞食天地(中文)	43元		
	三国Ⅲ(中文)	41元	皇帝财宝	45元	忍者武雷传说	60元	光之继承者	75元		
	水浒传(中文)	43元	光明与黑暗(中文)	44元	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	43元	SLG恐龙兄弟	28元		
动作类	格斗四人组Ⅲ	33元	音速4代	25元	漫画地带	25元	七喜小子	40元	玩具总动员	38元
	格斗四人组Ⅱ	25元	狮子王	28元	战斧Ⅰ	16元	蝙蝠侠与罗宾	26元	杨家将	50元
	格斗三人组	19元	丛林日记	35元	战斧Ⅱ	16元	水浒风云录	110元	侏罗纪公园Ⅲ	40元
	音速Ⅱ	20元	丛林Ⅱ	28元	战斧Ⅲ	19元	火枪沙丘合集	30元		
	音速Ⅲ	26元	忍Ⅰ	18元	X超人Ⅱ	26元	外星战将	16元		
	音速5代	40元	忍Ⅱ	20元	雌雄武士	19元	兽王记	16元		
	蚯蚓战士Ⅱ	38元	复仇者	28元	侏罗纪公园	26元	北斗之拳	16元		

北京腾达游戏

（邮购价目）

格斗类	真·侍魂	30元	幽白Ⅱ	35元	VR战士2	40元	粒子斗士(3D格斗)	50元	饿狼Ⅱ	36元
	侍魂	36元	16人街霸	93元	龙虎拳	28元	98格斗王(新卡)	50元	摔角擂台赛	40元
	七龙珠	23元	豪血寺一族	34元	世界英雄	40元	七龙珠超武斗传完结篇（格斗新卡）	80元	魂之利刃	60元
	12人街霸	28元	真人快打4代	38元	VR战士对铁拳	26元				
射击类	空牙	20元	异形战士	30元	雷电传说	20元	飞狼战机	15元	沙漠风暴	28元
	真实谎言	28元	骷髅行动组	50元	大坦克	20元	机械战警四	29元	机械战警	20元
	越空狂龙	35元	火枪英雄	20元	大旋风	15元	战场之狼	20元		
	魂斗罗	32元	鲛鲛鲛	20元	毁灭警官	27元	洛克人	33元	台球传奇	20元
体育类	疯狂赛车	30元	摩纳哥赛车	25元	98FIFA	43元	99FIFA(新)	37元	麻将Ⅱ	58元
	顶级赛车	30元	98NBA	43元	实况足球Ⅱ	25元	篮球飞人	28元	麻将Ⅲ	52元
文字类合卡	三国Ⅰ(中文)	38元	F22	28元	三国列传(中)+悟空外传(中)	75元	吞食天地Ⅱ(中)+三国志Ⅴ(中)	75元	三国Ⅴ(中)+封神榜(中)	75元
	圣骑士	45元	模拟公园	32元	吞食天地(中)+梦Ⅱ(中)	75元	太空战士(中)+三国4(中)	75元	吞食天地Ⅲ(中)+水浒传(中)	75元
	A列车	28元	F117	26元	亚瑟传说(中)+三国列传(中)	75元	大富翁(中)+悟空外传(中)	75元		

MD廉价卡	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	机器猫	18	快打拳头	18	森林守护者	18	蓝色霹雳	18	格斗英雄	28
	足球小将	18	未来小子	18	007	18	摇滚赛车	28	DJ男孩	18
	毁灭者	18	机动双警	18	大旋风	18	米老鼠Ⅱ代	18	坦克	13
	兽王记	18	唐老鸭	18	超音鼠	18	女子摔角	18	大海战	18
	海豚	25	欧林赛车	18	四天明王	18	追踪HQ	18	时空战士	18
	台球	25	兵器之王	18	神奇男孩	18	死亡游戏	18	忍者龟	28
	机器战警	18	恶灵之城	18	骷髅城记	18	冲破火网	18		

MD 合卡

10合1	(BE-1002)	大魔界村、西部牛仔、格斗三人组、蝙蝠侠、机器战警、北斗神拳、圣战奇兵、陨石大战、魔法宝石、小鸡	60元	3合1	(ME-304)	侍魂、机器猫、西部牛仔	50元
				3合1	(DM3018)	空牙、大旋风、蓝色霹雳	40元
10合1	(ME-1001)	音速小子、明星足球、兰波3、世界足球、太空侵略者、未来赛车、仓库番、立体方块、第一滴血、顽皮索尼克	60元	4合1	(KC446)	格斗三人组、冰球、坦克	40元
				4合1	(DM-4015)	兔宝宝、原始人、索尼克、美人鱼	40元
10合1	(BE-1001)	龙珠、世界足球、兔宝宝、兰波Ⅲ、立体方块、排球、魔法宝石、立体方块、小鸡、绘画工具	60元	2合1	(KC-203)	火枪英雄、沙丘	34元
				3合1	(DM3001)	沙丘、美人鱼、兔宝宝	40元
12合1	(KE-1201)	沙丘、模拟大富翁、赌神、天使之翼、究极麻将、旋转方块、仓库番、地面大作战、立体方块、绘画工具、死亡迷宫、魔法宝石	60元	4合1	(F-407)	雷鸟、音速小子、外星战将、NBA篮球	40元
				4合1	(DM-4010)	机械工战警、格斗三人组、战斧Ⅱ、丛林熊	40元
3合1	(KC-304)	空牙、雷鸟Ⅲ、坦克	40元	3合1	(DM3002)	原始人、忍者蛙、顶级赛车Ⅱ	40元
13合1	(DM3016)	西部枪战、火枪英雄、外星战将	40元	3合1	(DM3017)	暴力克星、战斗玛莉亚、火爆战警	40元
8合1	(SC801)	幽游白书、天空魔城、精灵小姐、魔法宝石、小鸡、仓库番、艺术图板、立体方块	50元	4合1	(KC402)	美人鱼、蝙蝠侠、大坦克、外星战将	40元
				3合1	(DM-3015)	鲛鲛鲛、冲破火网、雷电传说	40元
4合1	(403-H)	机械战警、战斧Ⅰ、格斗三人组、大坦克	40元				

以上MD卡邮费每盘6元，2盘8元，以后每增加一盘增加2元邮费。

SS游戏	VR战士2	33元	春风战斗队(3CD,附录像带,拼图)	95元	斗士之历史	40元	大战略2	35元
	世嘉拉力	35元	豪血寺一族(附原装IM卡)	150元	VR战士完美版	20元	高达传说	35元
	幽灵8CD	120元	紧张小子(附胸针等纪念品)	150元	VR战士写真集LION	20元	制服传说	35元
	VR特警Ⅰ	38元	雷鸟5代(附雷鸟音乐C三张)	180元	PS铁拳3代	260元	J联盟	35元
	VR特警Ⅱ	38元	喜欢你(2CD)	60元	机动战舰	150元	列岛震憾	35元
	索尼克合集	35元	SNK最强马传说	150元	电脑天使	150元	真说梦见馆	35元
	东京番外地	55元	台球3代	33元	病毒(3CD)	60元	飞龙Ⅱ	100元
	VR战士对格斗之蛇	55元	骨斗先生(2CD)	160元	胜利足球	35元		
	快打刑事	55元	山卡赛车Ⅱ代	38元	银河之星(对应解码器版本、附送人物纪念卡)	190元		
	怪盗	165元	紫炎龙	160元	罗媚斗	40元		

邮费每盘10元，两盘以上15元，以此类推…

推荐类(N64位机卡)	玛莉奥	650元	J计划	280元	玛莉奥赛车	550元	太阳方块	650元
	炸弹人	650元	杀手学堂	650元	口袋妖怪(可在N64机上玩GB卡)	880元	007黄金眼	650元
	麻烦战士	650元	高空突击	530元	飞行之翼	490元		
	电流棒	650元	FI赛车	650元	隆重推出赛尔达传说64 ———780元		(邮费为每盘15元)	
	星球大战	650元	实况棒球	650元				
	耀奇岛64	650元	实况NBA98	650元				

FC主机：64元每台(附枪、枪卡、双手柄、电源)　FC精典RPG及SLG类卡带(玩烦了PS及SS游戏玩家不妨玩FC一试，效果虽不济但游戏性很高)

大战略	35元	吞食天地Ⅱ	45元	霸王的大陆	45元	太空战士Ⅲ	45元	圣火徽章Ⅱ	45元
勇者斗恶龙Ⅳ	45元	重装机兵	45元	荆轲新传	35元	太空战士Ⅱ	45元	半熟英雄	35元
勇者斗恶龙四代	45元	第二次机械人(中文)	45元	圣火列传	35元	太空战士Ⅰ	45元	魔神英雄传	35元

另：超任带节目一级软盘每张2元，30张起邮，邮费15元。

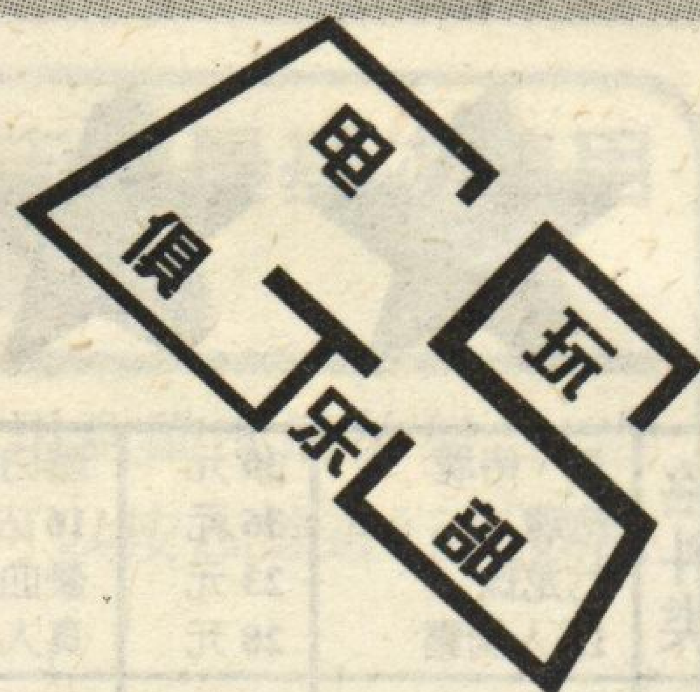
邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街15号

电话：010－63153732　联系人：杨诺宾　邮编：100050

乘车路线：6路、53路、102路、23路、15路、14路25路虎坊桥站下车



贵阳电玩俱乐部



省内首家推出会员制，独家开辟二手货市场

热烈庆祝本部贵阳市南分店及遵义市分店于12月28日开始营业。本部开业一年以来，得到了广大玩友及本部分员的热情支持和信任，现为了庆贺本部市南分店与遵义市分店开张，同时感谢广大玩友对本部的支持与信任。自见本广告之日起，持广告之角标前往上述两分店，均可换取精美礼品一份（送完为止）本部会员亦可在十日内持会员证前往两分店抽奖，均有礼品赠送。

敬告玩友：近期本市某些不良商家以次充好对玩友进行欺诈行为，望广大玩友购买时谨而慎之，以免受骗。为此再次声明，凡本部所售主机均有质量保证，并有完善售后服务。同时欢迎各地志同者加盟本部销售行列。

特别推出：DC 主机 + 原版碟 = $????

索尼 7501 型套机：主机 + 原版碟 + 双手柄 + 记忆卡 + 电源 = 1210.00 元

索尼 5903 型套机：主机 + 双手柄 + 记忆卡 + 电源 = 1500.00 元

原装彩色 GB：700 元（原装彩色 GB 卡已上市）

注意：本部近期将有所活动（有惊喜噢……）

本部另备有大量日本动画 VCD、GB 卡，世嘉卡及软件，欢迎来函索取目录（请在信封内附一新信封，写清回邮地址及邮票）来信必复。

业务电话：(0851)5831024 邮编：550001　　联系人：高立峰 沈黎

邮购地址：贵州省贵阳市十七中　　联系人：刘杨

营业部地址：贵阳市都司路中天 8 号门面（文化路菜场口对面）、贵阳市新华路 105 号（市南供电局对面）、遵义市香港路 89 号（升义祥仓储中心右侧）

福州新迅电玩广场



●销售世嘉新世代游戏机"梦工厂"（DC 主机）及 DC 原装片、DC 原装手柄，原装记忆卡，价格从优，
●主营索尼各种游戏机型（PS）、土星机（SS）、任天堂 64 位机（N64）、世嘉 16 位手掌机（SG）、任天堂手掌机（GB）、及各机种对应的光碟、卡带及周边配件（如方向盘、大摇杆、光电枪、VCD 电影卡、GB 放大境、皮套……）
●办理批发及邮购业务（因价格时有变动，请来电查询）
●有售国内外综合类游戏杂志及攻略书刊
●维修各种次世代机器
为方便本市玩友，可在本店预定各种机器、软件
●大量供应与游戏有关之动画片
●提供大量巨幅彩色、黑白游戏布画、纸画
●销售与游戏有关之玩偶、塑像



群众路　大利嘉诚商城（三楼新迅电子店）★　五一中路　五一中路　群众路

乘兴而来　满意而归
欢迎全国各地营销商加盟

新年酬宾

1、凡在本店一次性消费 200 元以上者，赠送精美游戏玩偶。
2、一次情消费 100 元以上者赠送精美挂历。
3、免费提供最新金手指密码

地址

总　　店：福州市南营织南新村 8 座底层 34 号安泰南面
联 系 人：陈先生　电话：0591－7563681
乘车路线：火车站、汽车北站乘 20 路南街下车
分　　店：福州市八一七中路 588 号洋头口店
联 系 人：朱先生　电话：0591－374961
乘车路线：火车站、汽车北站乘 20 路到洋头口站下车
分　　店：福州市大利嘉城 A3－104 新讯电子店
联 系 人：叶先生　电话：0591－3373505
乘车路线：火车站、汽车北站乘 51 路到大利嘉城下车
邮购地址：福州市南营织缎新村 8 座底层 34 号安泰南面
收 款 人：陈斌　　邮编：350001　咨询电话：0591－7563681

沈阳家庭娱乐精品店(电玩专卖)

(批发、零售、邮购、维修进口、国产中高档家用游戏机)

向一贯支持我们的玩家拜个早年,并祝你们新年快乐!

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
索尼(PS-7000型)机	1220	50	土星(SS·黑·白色)机	920	50
索尼(PS-5903型)机(带VCD功能)	1480	50	土星(SS·灰色)机	1060	50
世嘉Ⅱ型机(赠卡)	165	30	世嘉彩色掌机	520	30
任天堂GB掌机(普·薄)	300/340	20	任天堂GB掌机(夜光·彩色)	440/750	20

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS光头(长短线)	70	10	SS光头(三洋)	130	10	PS·SS对战线	25	10
PS光头(原装长线)	120	10	SS光头(JVC)	120	10	PS·SS两用枪(全功能)	120	20
PS手柄	15	15	SS手柄	15	15	PS·SS无线摇控柄(对)	145	20
PS原装手柄	60	15	SS原装手柄	50	15	PS·SS大摇台(双人用)	180	40
PS3D振动柄	120	15	SS记忆卡(8M)	70	15	PS·SS通用电源	15	10
PS格斗手柄	40	15	SS加速卡(2M)	30	15	N64主机(全套)	860	50
PS记忆卡(15B)	28	10	SS加速卡(4M)	70	15	N64光碟机(赠碟)	1460	50
PS记忆卡(120B)	100	10	SS光电枪	28	15	N64手柄	140	20
PS·VCD卡(2.0版)	280	20	SS原装枪	180	20	N64金碟(A.B.C.D)/张	40/张	20
PS原装枪(化解危机)	180	20	SS原装VCD卡(2.0版)	320	20	超任金碟5张/套	120/套	25
PS无线大摇杆	130	20	SS大摇杆	90	30	超任双线火牛	35	15
PS金手指+98新书	80	20	SS金手指+98新书	80	20	超任·世嘉柄	20/10	10

特别介绍:世嘉梦工场128位DC机(预付定金·五日付货)时价1/台※PS、SS万用微型立体声功放(赠双耳机)28元/套 邮费10元 ※超任光碟一体机(赠金碟5张)1280元/台 邮费50元 ※日本万用AV输出彩色打印机(赠色带·色纸)380元/台 邮费40元 暂停器80元 邮费20元 ※99年精美游戏人物挂历(多种)普通版(7页)12元/本 邮费5元 ※港版(13页) 18元/本 邮费5元 日本原装N制二手彩电(时价) ※现货备有N64、PS、SS、超任、MD、GB各机种周边配件及软件、各机种软件邮购明细目录3元/份 欢迎函索。

★本店诚聘专业维修32位光碟游戏机技术人员壹名,条件面议。★

总店:沈阳家庭娱乐精品店(早8:30—17:30时 周日不休) ※ 邮购只限总店

地址(汇款):沈阳市沈河区小北关街92号(惠工板行一楼东侧) 收款人:赵三伟 邮编:110013 电话:024-88505596

分店:五爱市场游戏精品店(早6—14时 周日不休)

地址:沈阳市沈河区风雨坛街五爱市场东区电器精品715档 联系人:佘拥国 电话:024-24141469

南京双子星游戏专卖店

★ 本店专业经销各种高中低档家用游戏机及各类周边配件 ★

●本店现供应索尼(7000、7001、7003、7501、5903)各型号主机及DC、N64、土星、超任、16位世嘉机,彩色夜光,超薄等各种GB手掌机及各种卡带软件,并承接PS、SS维修业务。

●本店虹桥分店开业优惠,PS机本月以批发价零售及提供电脑上机服务,供各位朋友一试身手。

大桥双子星游戏店★
中山北路
建工学院
铁路医院
★虹桥分店

地址
双子星大桥南路店:中山北路311-1号
双子星虹桥店:(铁路医院对面)
中山北路200-16号

电话:025-6631993 联系人:史先生


店标

石家庄勇乐游戏专卖店
石家庄市勇乐电脑软件专卖店
邯郸市勇乐连锁店

新的一年到来之际,祝所有新老朋友、客户万事顺心!

欢迎广大玩友、商家来人来电咨询。

★本店现供应索尼机(7000、7001、7003、7501、5903)各种型号。

★世嘉16位机,Ⅰ代、Ⅱ代、Ⅲ代、Ⅴ代,超低价供货。

★手掌机(GB机、GB薄机、GB夜光机、GB彩掌机),数百种通用GB卡带。

★世嘉中文智力卡,六十多种仅售45元(大盒包装,赠礼品)。

欢迎批发零售,承接邮购业务,保证信誉!

电话:7754007转342 市场电话:0311-7035241

手机:1301887675

传呼:6041234呼5859 传真:0311-7790812

邮编:050000

联系人:马勇

邮购地址:石家庄市太和电子城2楼2层D50-16号

石家庄市太和电子城负1层C68号(维修中心)

石家庄市太和电子城三层B37-4号(电脑软件专卖)

邯郸地址:邯郸市针织厂小商品批发市场370、371号

邯郸市富园小商品批发市场595号

西安山林电玩 游戏批发中心

批发范围:八位、十六位、三十二位、GB、DC 等主机、软件及周边设备。

广州天河永盛有限公司 西北总代理 广州市意翔电子行 西北总代理 广州英红电器电子公司 西北总代理 深圳市宏信宇实业有限公司 西北总代理
广州市利昌行 西北总代理 广州市超童电玩业 西北总代理 广州市港星游戏机场专门店 西北总代理 广州市冠锋游戏机专营店 西北总代理

山林电玩由广州市日用工业品交易市场(广州文园)2楼86档(永信电器商行)现广州分店迁到西安,立志发展西北电玩市场,凭借在广州文园3年多的游戏行业批发的经验积累,使您能够在西安享受到广州同等价格,在此感谢广州文园、南太、电子城、天天及深圳、东莞等各位同行们的鼎力支持。特别感谢永盛公司老总许志成先生,许先生:"多谢您这些年的培养,祝永盛公司新的一年生意兴隆,财源广进"。在此新春一临之际,山林电玩以特惠价达谢全国新老玩友,给大家拜年。

山林电玩特惠价目表:索尼机:PS7501 送原装碟+手柄+电源:1180元 平邮:50元 特快邮费:120元

机种	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
次世代GB类	PS15 格记忆卡	28	8	PS 原装手柄(原机配送)	50	12	PS/SS 专用 S 端子线	25	5	世嘉5代机送1卡 Ⅱ/Ⅲ型	155/175	30
	PS120 记忆卡(可翻面)	70	8	PS 原装 HORI 手柄(5色)	48	12	PS 中手台	70	12	世嘉彩掌机送电源	520	25
	PS 豪华飞行摇杆	78	18	PS 原装光头长线/短线	130/80	12	PS/SS 双用仿64振动枪	60	12	PS/SS 双用脚踢枪	200	20
	PS3 代金手指带电脑接口+99最新书	68	18	PS 月亮手柄(11色)	35	18	PS 组制	15	10	GB 原装机(厚)295(薄)	340	20
	PS 组装振动手柄	88	12	PS 豪华制转	42	8	PS 透明手柄(五色)	18	8	GB 摇杆、电源、皮套…	15	10
	PS 原装振动手柄	138	12	PS 原装连机对线(带磁环)	35	8	PS 连发手柄	20	8	GB 专用可充电源	60	8
	PS 美版振动手柄(对应所有振动节目)	98	18	PS 专用鼠标	50	5	PS 透明直插制转	55	12	SS3.0VCD 卡(原装)	380	10
	PS3.0 强纠错无需引盘电影卡	288	18	PS 遥控手柄(一对)	145	8	SS 原装光头 JVC/三洋	110/120	12	PS 彩色记忆卡	38	8
世嘉中文智力卡	三国V 48 水浒传 48 霸王传 48 大富翁 48 吞食天地 48 三国志Ⅱ 48 成吉思汗 60 织田信长 43 三国演义 48 新光明与黑暗 48 黑桃二 45 悟空外传 48 诸神遗产 48 欧陆战记 48 大战略Ⅱ 48 太空战士 48 封神榜 48 封神演义+大战略 75 亚瑟传说 48 梦比模拟Ⅱ 48 大航海Ⅱ 48 皇帝财宝 58 大航海Ⅰ代 48 三国演义+梦幻争霸战 88 三国演义+魔法师传奇 85 三国演义+圣骑士战记 85 三国演义+追踪 HQ2代 85 三国演义+格斗三人组 85 三国志列传+悟空外传 90 悟空外传+大富翁 90 大战略Ⅱ代+悟空外传 90 大战略Ⅱ代+大富翁 90 太空战士+三国志4代 90 帝国王朝+三国志列传 90 太阁立志传 80 98格斗 60											
八位智力卡	圣火烈传中文 28 荆轲中文 28 第二次中文 38 重装机兵中文 38 吞Ⅲ中文 38 大战略中文 35 半熟中文 35 圣火徽章Ⅲ中文 40 三国Ⅱ 38 三国Ⅲ 35 三国志V 35 圣火徽章 40 圣火徽章Ⅱ 42 魔神英雄 35 勇者恶龙 1、2、3、4 30/40/42/45 太空战士 1、2、3、1+2 32/35/45/48 成吉思汗 35 元朝秘史 35 第四次 40 水浒 50 里见八犬传 30 不如归 30 世纪大占 30 南北战争 30 蝙蝠战士2代 30 冒险之书 40 英雄战记 40 铁拳对钢拳 40 三国Ⅱ代+三国Ⅲ代+SD快打 70 吞食Ⅲ+半熟+爱战士+魂斗罗 65 其它类:宠物蛋 15 宠物表 20 宠物龙 20 宠物 10-1 25 闪电族 40 电子情人 65 算命机 90											
GB单卡	口袋1/口袋2/口袋3 32/32/35 吞食天地Ⅲ 28 第二次 30 三国英雄传 28 四驱车 28 四驱车 28 四驱车Ⅱ 28 四驱车Ⅲ 50 斩红郎 23 98FIFA 23 大贝兽物语 28 96格斗 23 95格斗 22 音速6 25 斗神传 23 大金刚 23 月影村 23 铁甲威龙 23 忍者龟Ⅲ 23 魂斗罗 23 美少女 23 李小龙 23 饿狼Ⅲ 23 同级生 33 98海战 25 狮子王 28 世界英雄 28 同级生 35 国际象棋 20 怪鸭 20 F-15 20 异型3 20 蝙蝠侠 22 风中奇缘 32 阿拉丁 32 疯狂赛车 32 4合1白书 38 GB机彩色 735 斩红郎无双剑 32 鬼太郎 32 米莲机器人 32 牧场物语 32 蚯蚓战士 25 饿狼Ⅲ 33 李小龙 22 双截龙2 22 赤色要塞2 22 机器猫2 22											
GB合卡	AG501 96格斗、白书…	40		AG603 腊笔小新6忍者龟3…	40		AG1002 口袋、恐龙蛋…	78		AG1204、饿狼Ⅲ、凯帝猫…	45	
	AG502 恶魔城3、黑船党…	40		AG701 玛莉6、坏玛莉…	38		AG1003、97FIFA、96NBA…	55		AG806、街霸2、魂斗罗…	40	
	AG503 快打旋风2、七龙珠…	40		AG702、97FIFA、蓝球飞人…	38		AG1004、吞Ⅲ中文、四驱车2…	90		AG807、吞Ⅲ中文、三国中文…	80	
	AG50498FIFA、热血高校…	40		AG801、三国英雄(中文)三国志(中文)	85		AG1005、卡比之星2、新大富翁…	40		AG903 98法兰西、太空战士…	55	
	AG50598FIFA、龟3…	40		AG802 玛莉16、四驱车2…	68		AG1007、吞Ⅲ中文、96格斗…	90		AG901 96格斗、洛克人	68	
	AG50698FIFA、克星兄弟…	40		AG803 96格斗、虎鸽…	40		AG1201、饿狼3、恶魔城3…	45		凡购以上卡带每盘邮费5元		
	AG601 四驱车、疯狂赛车…	45		AG804 95格斗、兰精灵…	40		AG1202、98海战、斗神传…	45				
	AG602 女神转生2、美少女…	38		AG805 96格斗、热血高校…	40		AG1203、98世界杯、蓝球飞人…	45				

邮购(收款)地址:西安市团结南路1号新土门市场8街27号 收款人:赵青林 邮编:710077
电话:(传真)029-4221094(早9点-晚7点)029-4253287(晚7点后) 批发业务:01379180949
广州分店:广州市日用工业品交易市场2楼86档 永信电器商行 联系人:石小姐
银川分销商:银川市天立电器有限责任公司 银川市商都7号楼1-16号 电话:0951-6027121
诚征各地分销商,让我们大家共创辉煌。希望全国玩友来函多提宝贵意见。
乘车路线:西安火车站乘103路车,到**丝绸群雕**下车向南300米,611路车到**团结南路**向北300米,小树林新土门市场西区8街27号,山林电玩恭候您的光临。

大庆永利 Yong Li Kids

真诚面对玩友

☆面向全国办理邮购,来函必复(来函请付回邮费3元)
☆大量批发主机,配件及周边设备,请参考其它广告最低报价
☆诚征全国各大批发厂商联手合作

索尼(5501、5502、7000、7002),土星(白黑灰),参考各广告时价。AV输入彩色打印机495元(含暂停器、邮费)。世嘉彩色手掌机(带卡、电源、邮费)650元,GB机、GB卡、配件计300种,8位机、8位卡大全,全新动画、VCD、CD、MTV、海报、挂历,彩色GB(含卡)980元,DC登场。

世嘉卡带几百种。

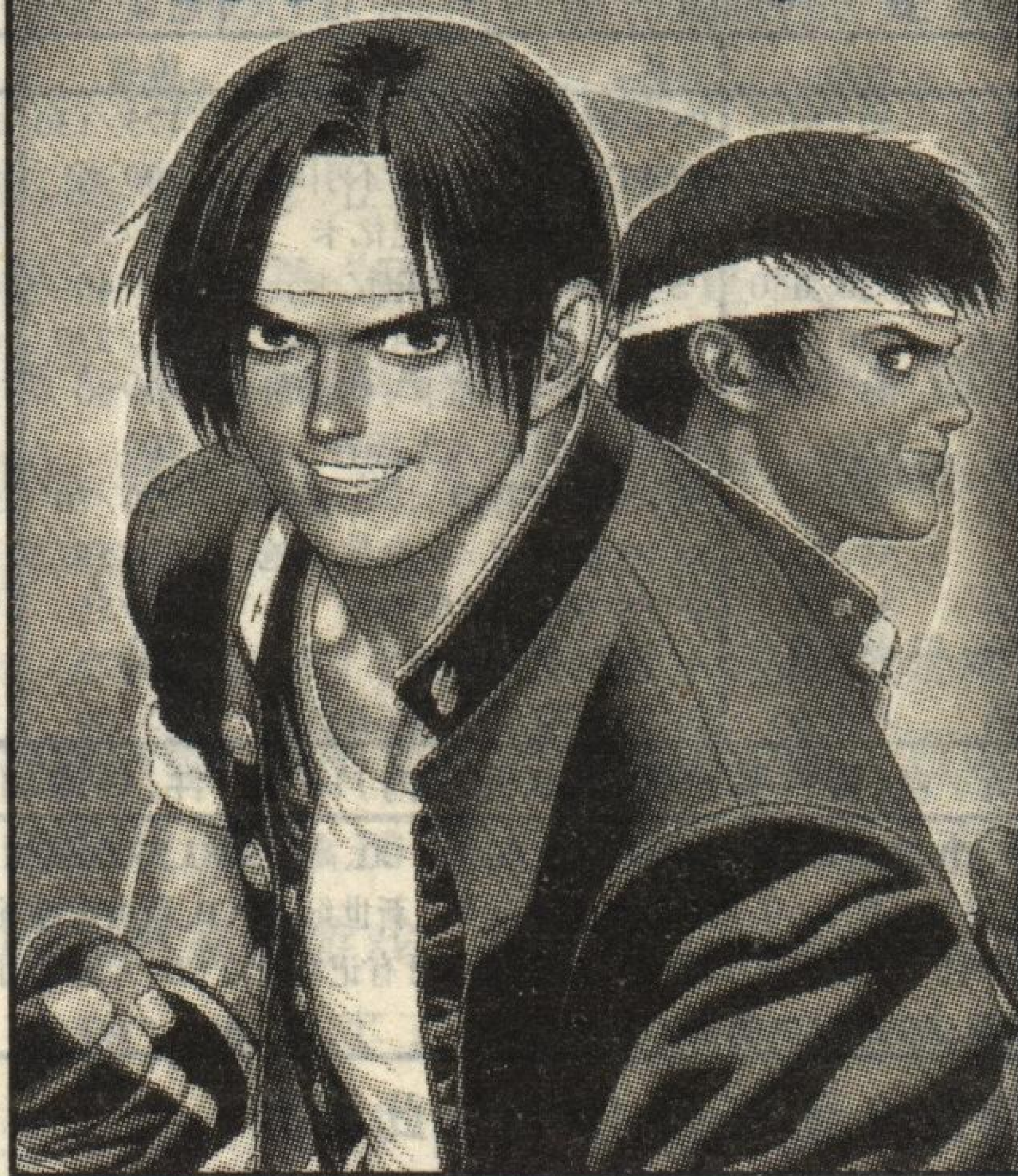
开办二手货专柜,大量收购各种主机,长期办理换卡业务。大量港台杂志,完全攻略伴您共同攻关。

永利是您信心的开始,是质量的保证。

大庆永利游戏机店

邮购地址:大庆市东风新村4区32信箱77#
分销处:大庆市萨尔图区会战大街明英商场内
地址:大庆市东风新村经五街6栋3号
邮编:163311
联系人:李宏实 热线电话:0459-6395120

《格斗秘笈》



隆重上市 已于一月

汇集迄今为止所有格斗游戏大作,系统、出招、连续技滴水不漏;别册附录包括近期大作设定原画,精彩非常!

欢迎邮购,免收邮费!

①邮购地址:西安市雁塔路南段11号 发行部(收)
邮编:710054
咨询电话:029-7809070
②注明邮购书名及册数,字迹清晰工整以免误寄。

沈阳小陆游戏机专营店(家用游戏机批发中心)

★原装索尼机(电源+手柄+AV线+直读)7501型(关原碟)1240元　7502型(送原碟)1250元　7002型1250元　5508型1250元 邮费50元 特快专递120元SS各种型号,质量保真,如售假货,加倍赠偿
★特约经销:超任三合一光碟游戏机(五张金碟+双手柄+电源),保修一年1180元(批价另议) 邮费50元
★世嘉128位新主机Dreamcast(主机+手柄+记忆卡+双原碟+电源)4200元/套 邮费80元
★SEGA原装万用AV输出彩色打印机(关彩纸、色带)380元 邮费40元 暂停器(抓图用)70元 邮费10元
★二手原装索尼机、新光头、新包装7000型(电源+手柄+直读+AV线)1050元 邮费50元
★日本原装二手N制彩电 九成新29寸/25寸/21寸/19寸/14寸 售价:1280/980/780/680/400元 邮费3元/寸 快件5元/寸
★动画VCD、SS、PS、GB、MD目录3元/份,请付回邮信封
★专业维修:主板、光驱、电源、直读等(本店售出商品,维修费用减半)

本店专业经营大量批发次世代主机及周边设备、软件,现同时推出世嘉卡,批发零售邮购业务。“宗旨 不配套餐、不送礼,真的实惠全为你”。

战略模拟类

古代封印(日文)	50	悟空外传(中文)	50	大战略2代(中文)	55	三国志列传+悟空外传(中文)	85
水浒传(中文)	50	三国志5(中文)	50	吞食天地3+大航海2(中文)	85	悟空外传+大富翁(中文)	85
成吉思汗(中文)	105	诸神遗产(中文)/日文	80/60	三国志5+封神榜(中文)	85	三国演义+信长野望	85
三国演义(中文)	55	吞食天地3+梦2(中文)	85	三国演义+大战略(中文)	90	三国志列传+大富翁	95
太空战士(中文)	50	三国志列传(中文)	55	三国演义+悟空外传(中文)	85	光之继承者	70
三国志4霸王之国(中文)	65	大航海时代(中文)	50	恐龙兄弟2	28	中国象棋(中文)	35
封神榜(中文)	50	吞食天地3+三国5(中文)	85	沙丘魔堡2	18	阿Q连环炮(中文)	110
大富翁(中文)	50	梦幻模拟战2(中文)/日文	50/43	三国3+斩(中文)	85		
帝国王朝－亚瑟传说(中文)	75	大航海时代2(中文)	50	模拟公园	40		
吞食天地3(中文)	55	太阁立志传(中文)	100	三国志列传+大富翁	85		
太空战士+三国4(中文)	95	吞食天地3+水浒传(中文)	85	三国志列传+帝国王朝(中文)	85		

动作类

狮子王2	35	音速索尼克5	45	小鬼当家	15	美少女战士	35	战斧3/4/5	22/28/40
割喉岛	40	我家邻居都是鬼	30	X－MEN超人Ⅱ	25	超级飞狼	20	忍者神龟	30
风中奇缘	45	漫画英雄	27	侏罗纪公园2/3	28/43	格斗三人组	20	索尼克	25
汤姆与基瑞	30	蚯蚓战士Ⅱ	38	蝙蝠侠与罗宾	28	洛克人3	40	泥土战士	25
格斗四人组3(24M)	32	北斗神拳	20	DOOM	26	兽王记	20	美人鱼	25
玛丽兄弟	35	绿狗	30	西部枪手	25	美女与野兽	25	米老鼠2	20
阿拉丁	25	恶魔城	30	武士魂Ⅱ	25	摇滚方块(新卡)	48	雪山兄弟(新卡)	45
复仇者	25	肥瘦大盗	25	真实谎言	35	超级忍者3	25		
双截龙	25	外星战将	20	鸟人战记	25	猫和老鼠	25		
玩具总动员	38	暴力克星	25	杨家将(中文)	60	格斗四人组2	30		

格斗类

98格斗王	50	12人街霸	27	VR战士2	40	龙虎拳	25	真人战打3	40
超级16人街霸	90	铁拳2	50	VR战士对铁拳	35	七龙珠	23	豪血寺一族	38
幽游白书	35	世界英雄	40	饿狼传说2	38	侍魂	35	擂台摔角	44
真侍魂－霸王丸地狱变	30	真人快打完结篇	40	恐龙格斗(32M)	35	魂之利刃	50		

射击类

毁灭警官(DOOM)	26	雷电传说	18	越空狂龙	35	重装机兵	20	空牙	20
超级大坦克	20	魂斗罗	30	战场之狼Ⅱ	25	蛟蛟蛟	18	米格－29战机	20
忍无可忍	25	火枪英雄	20	沙漠风暴3	25	超级飞狼	24	机械战警4	28

体育类

篮球飞人	25	实况足球2	25	98 NBA LIVE	40	98 FIFA	35	疯狂赛车3	25
花式台球	23	天使之翼	20	暴力足球	28	印地赛车	30	热血足球	25
顶级赛车	28	99FIFA	35	赌城	18	摇滚赛车	25		

配件

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SS 2M/4M全对应加速卡	40/70	PS化解危机原装/震动枪	175/130	SS PS N64三用/震动方向盘	320/400	N64主机(原柄+电源+AV线)	860
SS原装/组装手柄	60/15	PS VCD卡(不改机不引导)	300	SS PS无线摇控杆	180	N64光碟机(送一碟)	1470
SS全新JVC/三洋光头	110/120	PS原装/仿原装记忆卡	65/25	SS PS大/小电源(110V)	35/25	N64光碟机(帮谷VCD)	1850
SS原装/组装VCD卡	420/350	PS 120B/限定版记忆卡	85/40	GB音箱放大器/立体声耳机	30/25	N64振动/记忆卡	80/70
SS 8M原装/电池记忆卡	130/60	PS飞行摇杆/脚刹方向盘	80/270	GB用充电电池组(普通/超薄)	75/70	N64原装/组装手柄	220/130
SS 8M仿原装记忆卡	85	SS PS中文金手指卡+98新版书	80/80	超任手柄 普通/透明IC连发	20/35	N64通用金碟4张/套	150
PS无线摇控手柄	150	SS PS街机双人大摇杆	200	超任双线变压器/专用制转	35/70	N64通用??4、5、6张金碟/张	60
PS通用长线光头	160	SS PS单用有绳大/小摇杆	150/70	超任金碟5张(套)/AV线	120/15	N64光碟机用原版开机卡	175
PS原装/组装手柄	55/15	SS PS仿原装/左轮型光枪	35/55	MD彩掌机专用电源	25	PS鼠标器(对应红??等)	85
PS连发/五色格斗手柄	35/35	SS PS专用/豪华制转	45/55	MD飞行摇杆(对应米格－29、雷电等)	25	PS99最新版16开金手指书	35
PS原装HORI/透明手柄	70/60	SS PS联机对战线	20/25	MD 16位 彩掌机(送电源)+邮费	530+30	PS、SS双立体声耳机(爱娃)+放大器	120
PS原装/组装震动手柄	150/95	SS PS S端子线/RGB线	25/30	GB普通/超薄/萤光/彩色	295/830/440/730	世嘉五代双制机Ⅰ型/Ⅱ型	155/135

以上物品邮费:主机50元/台;配件基价费(100元以内)15元/件,每增加100元请加1元保价费,如你邮购邮局汇款,附言栏注明名称价格及邮费。

动画VCD目录

G高达17 CD、高达W 17 CD、高达08小队4 CD、高达0080 3 CD、高达0083 5 CD、高达Z 17 CD、高达ZZ 16 CD、高达X 17 CD、高达F91 2 CD、SD高达1 CD、强殖装甲1 CD、天空战记3 CD、罗德岛战记6 CD、黄金之翼1 CD、新机动战记W 1 CD、新世纪13 CD、新世纪剧场版2 CD、魔法公主2 CD、魔剑美神2 CD、超魔神英雄传4 CD、孔雀王2　3 CD、浪客剑心1 CD、五星物语1 CD、悠长假期11 CD、星仔走天涯17 CD、超时空可有记起爱2 CD、天地无用2 CD、幽游白书2 CD、武神3 CD、圣战1 3 CD、98拳皇2 CD、97拳皇2 CD、橙路24 CD
碟版18元/片,2片起邮,20片以内邮费15元

邮费:每盘卡6元 两盘8元 三盘10元依此类推

地址(汇款):沈阳市铁西区南八中路78号　**收款人(联络人):**陆红疆　**邮政编码:**110023　**邮购联络人:**张小姐 陆先生
电话(传真):024－25850632(8:00－20:00)　024－25846204(21:00－22:00)
乘车路线:南站乘601路公共汽车至“保工街”站下车即是;北站乘604路公共汽车至“保工街”站下车,沿保工街南行至八马路左转即是;五爱市场乘207路至“八马路”站下车,沿八马路西行到保工街;南塔乘11路无轨电车“保工街”站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。

HARD EDGE 快刀

可控制多名角色进行的3D AVG

机种:PS	厂商:SUNSOFT
类型:3D AVG	媒体:CD-ROM
对应周边:振动手柄	
责编:DRAGON	

近来的游戏中,以3D AVG居多,可能是"生化危机"系列的成功使得各公司都看好这一全新的冒险方式。这次介绍的"HARD EDGE"(译为:快刀)也是这一类的作品,制作的公司是著名的SUNSOFT,在SFC时期由其制作的几款作品深受好评(如亚鲁巴战记1、2等),在次世代的时代中,SUNSOFT并没有引人注目的作品出现,本次的"快刀"虽然在形式上与"生化危机"没有太大的区别,但是其中几个部分的创新,还是显示出了该公司的实力。



游戏基本上是以一条主线为游戏流程,但是有几处分支的选项,这样使得一次游戏不能完成全部的作品,另外在攻击中加入了指令输入及连续技和组合攻击,使得本来就十分吸引玩家的3D作战变为更加有趣,而且多角色参加冒险的设定也使得更吸引人。

游戏中的基本操作方式一览表

HARD EDGE SYSTEM

当画面处在普通游戏状态时

START键	开启MAP画面
SELECT键	开启MENU画面
L2键	状态表示ON/OFF
L1键	转换武器
R2键	转换回复道具
R1键	瞄准敌人
○键	决定、对话、调查、开门
×键	防御、取消
△键	使用回复道具
□键	通常攻击
↑	前进
←、→	回转
←、→+×键	高速回转
↑+×键	冲刺
↓	后退
↑↓	跳前
↓↓	后空翻

处在系统画面时

START键	返回游戏画面
L2键	选择角色
L1键	选择角色
R2键	选择角色
R1键	选择角色
方向键	移动游标
○键	使用、装备道具
×键	取消、返回游戏画面

故事简介



在公元2046年的某一天,发生了恐怖份子的活动,这使得全城的市民都十分震惊,已经习惯了过安定生活的市民及警察机构立即采取行动。此事件是发生在都市中央的MACHINERY GEAR公司,这公司主要是以开发航空宇宙产业为主,而此公司开发的军事武器也十分之出名,也可能是这原因,令MACHINERY GEAR突然受到一群武装恐怖份子占领,当然也不排除他们有别的什么企图。市政府为了能够成功救出里面的研究员,于是便派出一队特殊部队出现,但是当这队特殊部队到达后,被恐怖份子几乎彻低消灭,只剩下ALEX和MICHELLE这两名队员,那么本作的故事亦由此开始。



系统解析以及通用道具介绍

HARD EDGE SYSTEM

ITEM

进入后可以看到现在的道具数量,以及说明各种道具的作用,而按○键便是使用,当然特殊的道具在这里是看不到的。



KEY

基本上和ITEM没什么分别，但因为KEY是一样十分重要的道具，所以便把此类道具归纳成一栏。

INFO

在游戏中获得的情报，与及一些特殊道具的资料，也可在这里看到。

ARMS

在这里可以看到可装备的武器，当然每个人的武器是特定的，不能交换使用。

CONFIG

游戏设定，主要是手柄以及游戏中的系统改变，与游戏进程无关。

救命药

可以回复少量体力的救命药，是一种常备的道具，在大楼内到处也能够找到。

救命筒

与救命药相比起来，回复体力的数量可谓多出很多，所以如果不是只余下小量体力的话，也不要使用。

BLUE EX BOTTLE

可以增加少量上限体力的道具，是一种很难才能够找到的道具。

YELLOW EX BOTTLE

与BLUE EX BOTTLE相比起来，增加上限体力的数量更多，但只更难找到，可谓极之珍贵。

HARD EDGE SYSTEM

GAME中的特征介绍

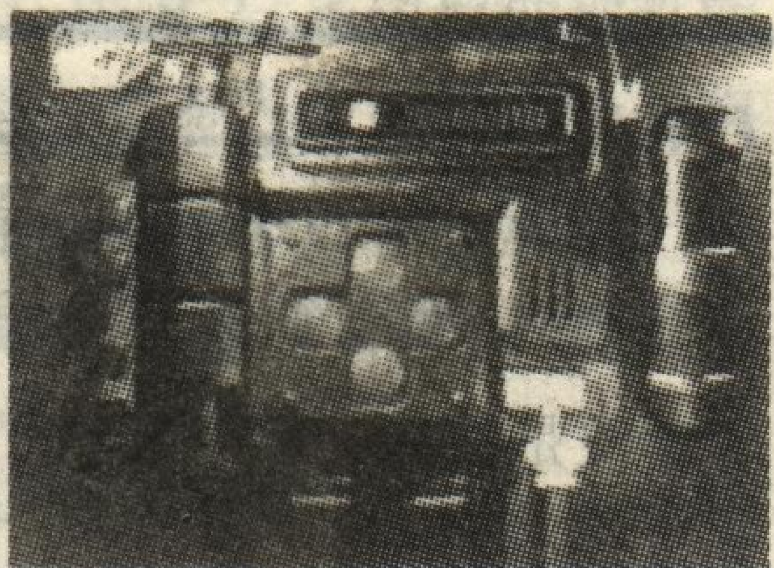
武器

在游戏中的4位主角，也会使用各式各样不同的武器，而这些武器分别是ALEX所用的枪，MICHELLE使用的小刀，RACHEL使用的双节棍，与及BURNS最擅长的拳术。



多元化游戏

此作虽然是一支冒险游戏，但是在游戏中不但加了很大动作元素，而且还有智力游戏的玩法。像玩者可以使出连续技，组合不同的攻击方式，与及开启音乐锁和各种各样的密码装置。



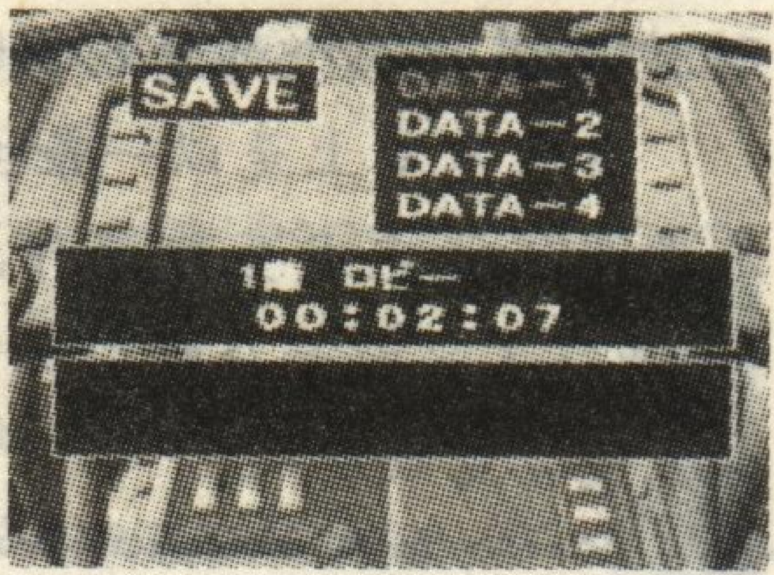
KEY

KEY在游戏中，是一件极为重要的道具，因为有很多地方，也必须使用此道具才可通过，可是KEY的种类十分之多，如LOCK KEY和CARD KEY等，因此玩者必须要细心调查每个角落，才可确定应在哪里使用手上的KEY。



SAVE POINT

玩者在游戏中，并不能随时随地地储存进度，而储存进度的唯一方法，便是走到版图上的SAVE POINT前调查，然后就会出现储存进度的画面。因为SAVE POINT并不是到处也有，所以如果看到的话，便应立即储存。



分歧点

在游戏中玩者的每个选择，在会影响到故事往后的发展，再加上玩者可以使用的角色共有4个之多，所以令分歧点更多，就算已完成了一次游戏，也可能只是玩了整部游戏的一小部分。



EVENT

每当出现一些特别事件的时候，玩者便不能控制角色，因为这时候会出现一些强制性的剧情，而这些特别事件，不但对往后的故事发展有的影响，还对玩者解决谜题有一定的帮助。



转换角色

玩者在游戏中可以使用的角色共有4个，而刚开始游戏时，你只能控制ALEX及MICHELLE两人，但当剧情发展致一定时间后，RACHEL及BURNS也分别加入，之后玩者可以自由选用任何一位角色进行游戏。不过，虽然说是自由选择，但因为某些地方玩者是必须要使用指定的角色来完成，所以也有一定程度的限制。



HARD EDGE SYSTEM

八位主人公的介绍



ALEX BARRAT

他在市政府的警察部队中，担任紧急通讯的工作，而他也是特殊部队的其中一员，这次潜入 MACHINERY GEAR 大楼的任务他便参与了。而擅于使用枪械的他，拥有比一般人强的攻击力与及体力。



MICHELLE STEVENSON

与 ALEX 同样也是特殊部队的一员，在这次行动中，她被派进入。而她最特别的地方，是不喜欢使用枪械，因此手上经常也只是持着一把利刃。



RACHEL HOWARD

MACHINERY GEAR 宇宙开发部的中心人物 HOWARD 博士，便是她的父亲。而她因为知道父亲被恐怖份子胁持着，所以就独自潜入 MACHINERY GEAR 的大楼。



BURNS BYFORD

为了追捕诱拐少女的犯人，因此潜入大楼的警察，而在游戏途中，他会遇上 ALEX 等人，而且还与他们一起行动。

HARD EDGE SYSTEM

所有角色必杀技的输入

共同动作

指令	效果
↑按扭	前进
↓按扭	后退
紧按×按扭再按↑按扭	跑
R1 按扭	描准敌人
←及→按扭	左、右旋转
紧按×按扭后按←及→按扭	快速左、右旋转
连续按两次↓按扭	向后 DASH
连续按两次↑按扭	向前 DASH



ALEX BARRAT

技系	指令	招式名称	效果
体力消费技	×按扭＋□按扭	COWBOY RAMPAGE	360 度旋转攻击
个人技 1	□按扭	QUICK SHOT	使用手枪攻击
	↓＋□按扭	BRUST SHOT	三发子弹同时发射
	↓↑＋□按扭	BACK FIRE	向后射击
	↑↓＋□按扭	BOTTOM SHOT	向下射击
个人技 2	连续按□按扭	INFINITY SHOT	连续攻击
	后移动中按□按扭	HANGMAN RAID	后退中射击
	↑＋□按扭	HAND THRUST	以推掌攻击
	↑＋□、□、□按扭	SLIDE COMBO	三段推掌攻击
	前移动中按↓＋□按扭	DOUBLE STRIKE	二段推掌攻击
	前移动中按↓＋□、□、□、□按扭	DOUBLE BEAT COMBO	四段推掌攻击
特殊动作	↑＋↑按扭	FRONT STEP	前 DASH
	R1 按扭	HOMING 转换	描准转换
	L1 按扭	枪弹转换	枪弹转换

MICHELLE STEVENSON

技系	指令	招式名称	效果
体力消费技	×＋□按扭	真空兼鼬	360 度倒立回转脚攻击
个人技 1	□按扭	霞拂	以斩攻击
	↓＋□按扭	铜翼刃	重斩攻击
	↓↑＋□按扭	斩月	持刀打筋斗攻击
	↑↓＋□按扭	牙角地狱门	下方攻击技能
个人技 2	□、□、□、□按扭	斩铁 影旋	连续斩击
	□、□、□、↑＋□按扭	斩铁 胧月	连续斩击
	□、□、□、↓＋□按扭	斩铁 苍翼扇	连续斩击
特殊动作	↑＋↑按扭	FRONT STEP	前 DASH
	×按钮	GUARD	防御

BURNS BYFORD

技系	指令	招式名称	效果
体力消费技	×＋□按扭	DYNAMINTE SHAKER	向地面挥拳 360 度攻击
个人技 1	□按扭	WILD FANG	以拳攻击
	↓＋□按扭	JUSTICE HAMMER	重拳攻击
	↓↑＋□按扭	DYNAMINTE SMASH	抛投 10cm 的炸弹
	↑↓＋□按扭	GOD PRESS	向下攻击敌人
个人技 2	□、□、□按扭	COMBO DYNAMINT UPPER	连续攻击
	□、□、↓＋□按扭	COMBO DYNAMINT CHARGE	连续攻击
特殊动作	指令	招式名称	效果
	↑＋□按扭	CANNON BALL	下方攻击

情况危机、人员缺少、弹药有限，为了完成指定的任务而不停的前进……

RACHEL HOWARD

技系	指令	招式名称	效果
体力消费技	×＋□按扭	PEPPER MINT TWISTER	360度上升旋转攻击
个人技1	□按扭(1)	DOUBLE ALMOND	以拐二段攻击
	↓＋□按扭	GO GO HEAVEN	UPPER攻击
	↓↑＋□按扭	SUGAR AND TARTE	当身
	↑↓＋□按扭	PEACH DROP	跳跃落下攻击
个人技2	↑↑在(1)、(2)或(3)中按↓＋□按钮	PEACH BOMBER	追加攻击
	在(1)中按↑＋□按钮(2)	STRAWBERRY FLASH COMBO	三段攻击
	在(2)中按↓↑＋□按钮(3)	PEACH FLASH COMBO	四段攻击
	后移动中按↓＋□	CORKSCREW SNOWER	下段攻击
特殊动作	×按钮	GUARD	防御

RACHEL HOWARD 追加指令

技系	指令	招式名称	效果
体力消费技	×＋□按扭	GALAXY STORM	360度上升旋转攻击
个人技1	□按扭	DOUBLE COMET	二段UPPER攻击
	↓＋□按扭	SHOOTING STAR	以拐二段攻击
	↑↓＋□按扭	MILKY STEP	以脚作出攻击
	↑＋↑按钮	METEOR PRESSURE	BODY PRESS攻击
特殊动作	×按钮	GUARD	防御

流程式简单攻略 HARD EDGE SYSTEM

在取得Card Key B后，再回到这里来调查两次，便可获得一份社内情报。

在Locker前调查会发现一个机关，启动后便可开启通往Event 3的闸门。

使用Card Key B便可开启通往资料室A的闸门。

要开启这里的密码锁，便必须令所有红色数字都是15。

启动控制台上的Management System，便可开放25及26楼的某些通道。

启动这里的机关后，便要立即在15秒内走到K4的位置上。

这里有一个时间锁，玩者要依照拍子同步输入方向。

遇上RACHEL HOWARD。

把在K6位置拿到的Slide Film在这里放映，会发现原来RACHEL是一个改造人。

把电池放在这里，便可启动吊车。

乘吊车往对面。

与开启Event 7的时间锁相同，但这次是利用按钮输入，并不是利用方向键。

把电池放到工业用机械人身上。

在这里会有一位受重伤的研究人员，回程时你会发现他已经死去，那时候调查身上，便可获得Metal。

从萤光幕看到HOWARD被袭。

博士被恐怖份子强行掳走。

看到指向北方的女神影像。

用Locker Key开启储物柜，然后顺时针输入"花鸟风月"，便会出现秘道通往25楼。

遇上BURNS BYFORD。

利用Pass Card开启闸门。

遇上A级罪犯GANSHU。

MICHELLE及BURNS误中陷阱。

ALEX与RACHEL发现了从高处堕下的MICHELLE及BURNS。

要安全拆除信管。

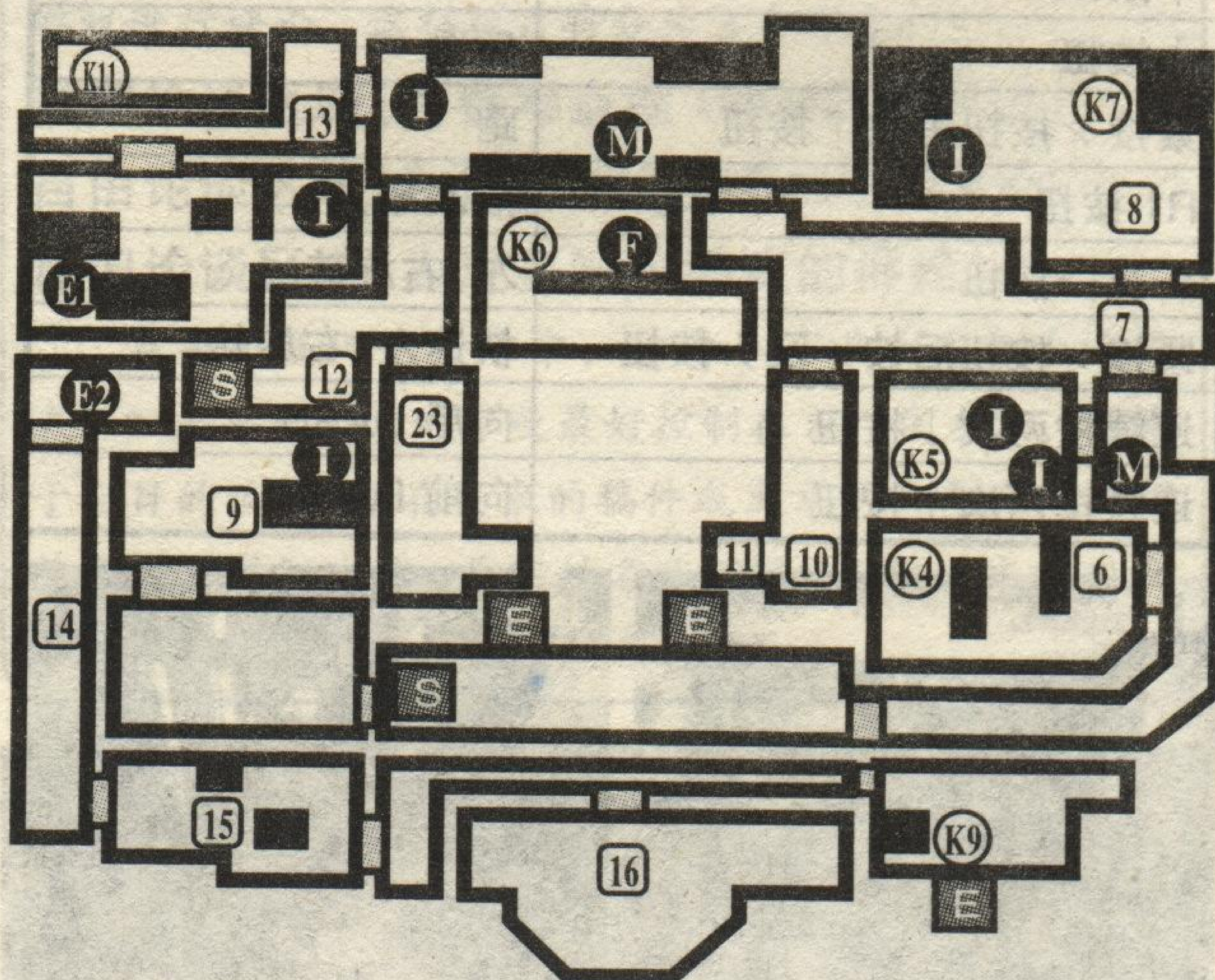
发现门前留下一张字条，内容是要以System Disk来交换博士。

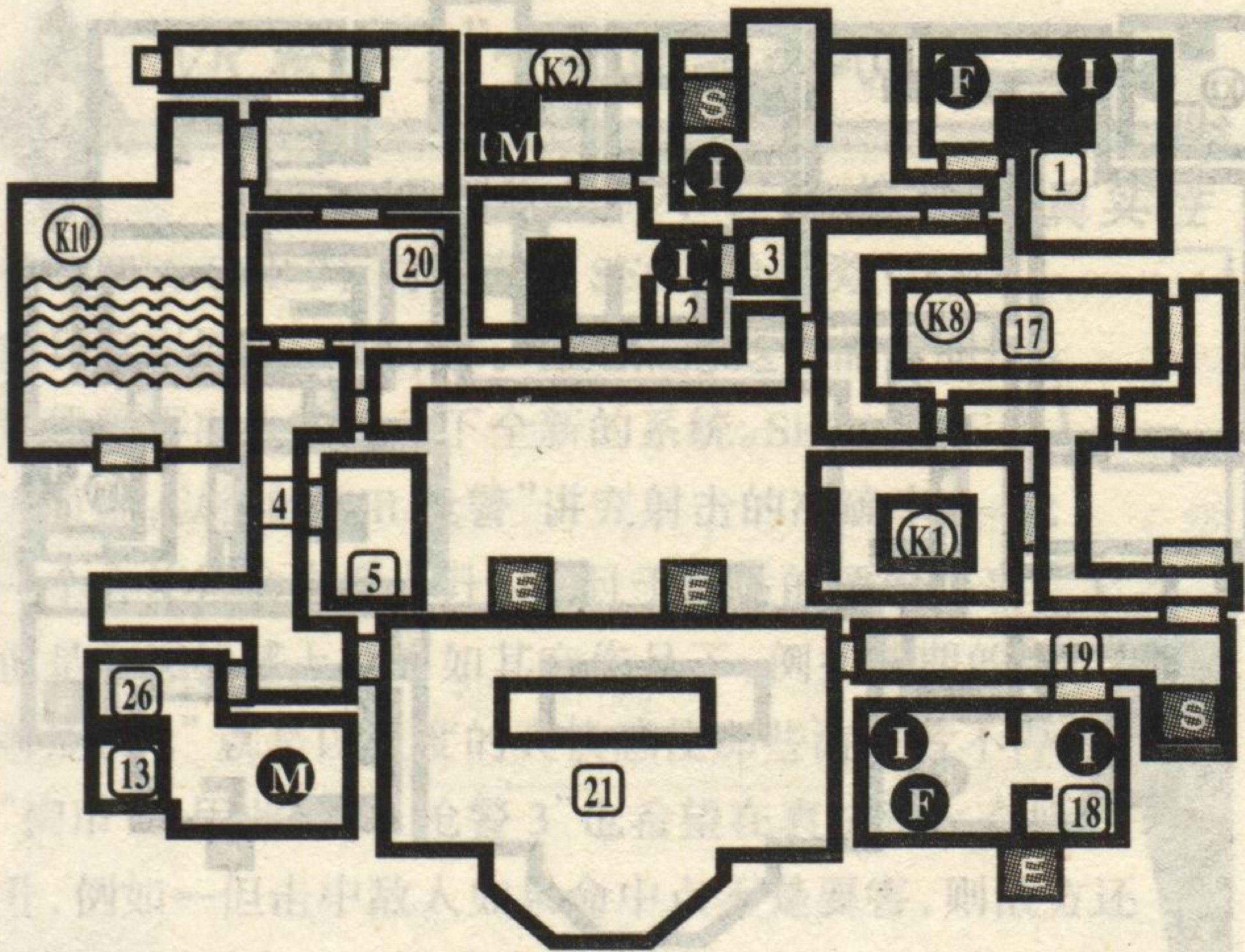
把5个Metal放入点唱机内，然后选择Error。

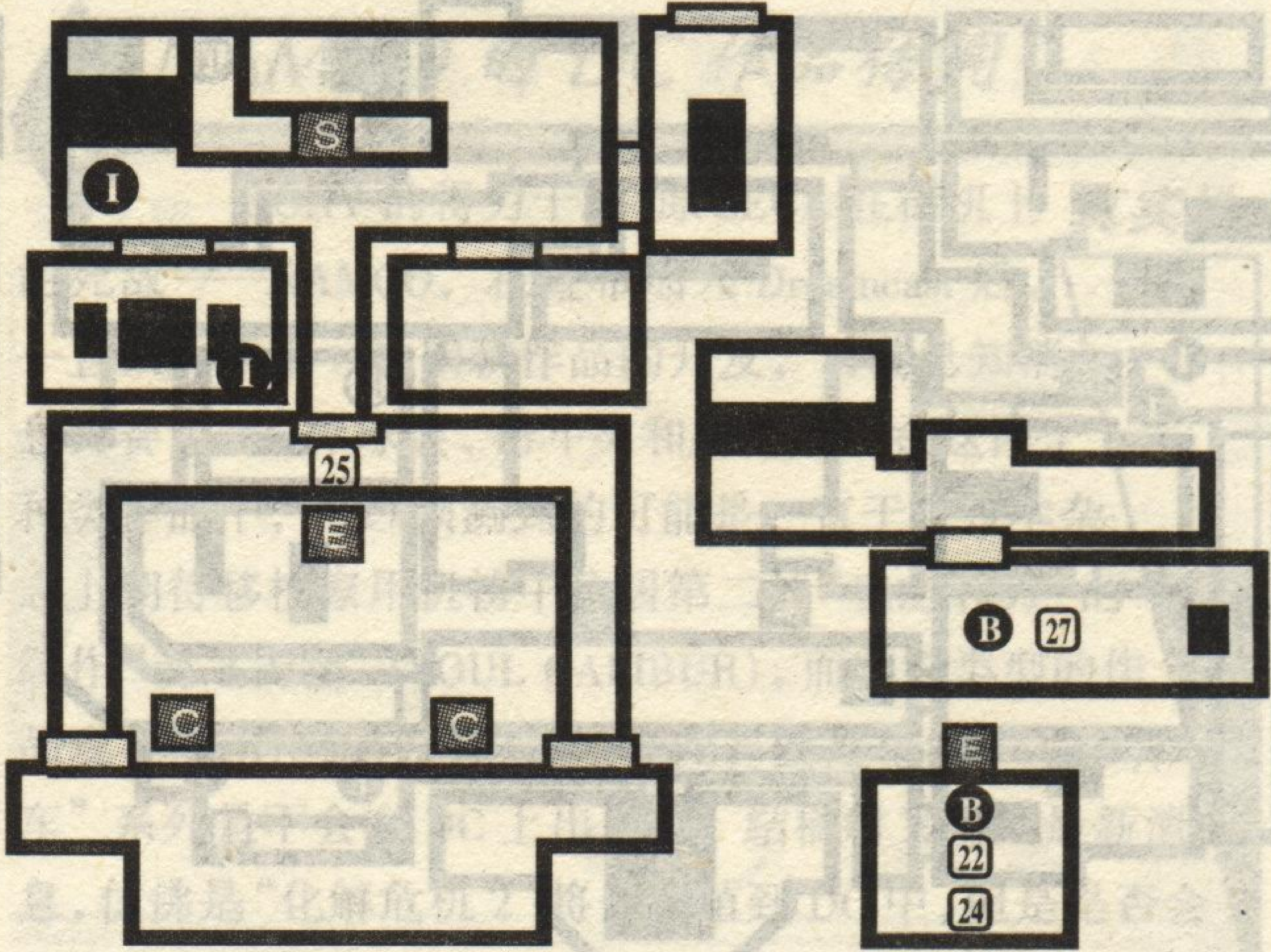
找到HOWARD博士。

以下是流程到此的地图解析

- S —记录点
- E —事件发生地
- I —道具获得
- F —情报或者特殊道具入手
- M —电梯
- B —BOSS
- K —KEY
- 1 —行动顺序
- E —秘密通道及隐藏地点







开启铁闸。

Roulette 之玉放进轮盘内，房内的大钟便会移动，之后就会出现一条秘道。

大钟的位置。

一个破烂了的通风口，因为十分狭窄的关系，因此必须使用 RACHEL 通过。

调查后会出现一部制弹机械，因为 BURNS 想制造爆弹以备不时之需的关系，因此会暂时离队。

启动机关后，会出现一条通往 26F 操作室的铁梯。

打败室内的敌人后，电闸便会重新开启。

使用 BURNS 推开木箱。

利用特制爆弹炸毁墙壁。

取得人造卫星的资料。

关掉房间的灯光。

使用 ALEX 在漆黑的房间中调查末端 No. 6，便会出现秘道。

使用金库 Key 开启匣万，之后便可获得增加 100HP 上限的道具。

利用轮盘开启秘道，但因为秘道过小的关系，所以必须使用 RACHEL 进入。

关掉 15、16、17 及 18 四个电源键的其中三个后，便可取得 K6 的“解除 Plug 3”。

与 15 的作用相同。

与 15 的作用相同。

与 15 的作用相同。

用来移动往返隔离 AREA 或实验室通道方向的机关。

用来移动往返研究室 C 或培育室通道方向的机关。

使用 3 条“解除 Plug”，来关闭高压电闸的电源。

调查大萤光幕后发现，恐怖份子已经启动了人造卫星破坏大楼。

开启光线桥。

RACHEL 用自己体内的能量，来解除人造卫星的毁灭程式。

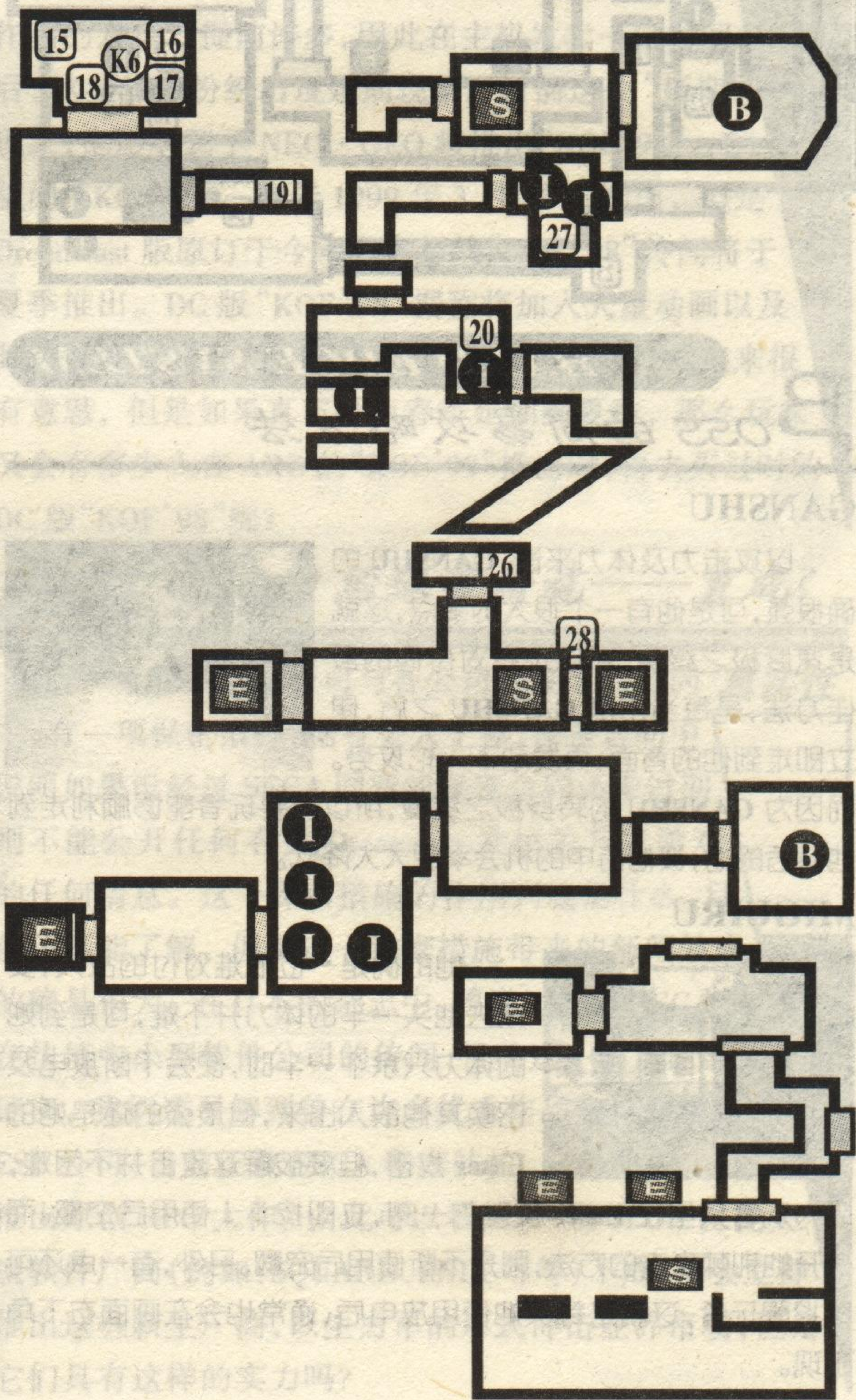
调查大门左边的电子锁来开启闸门。

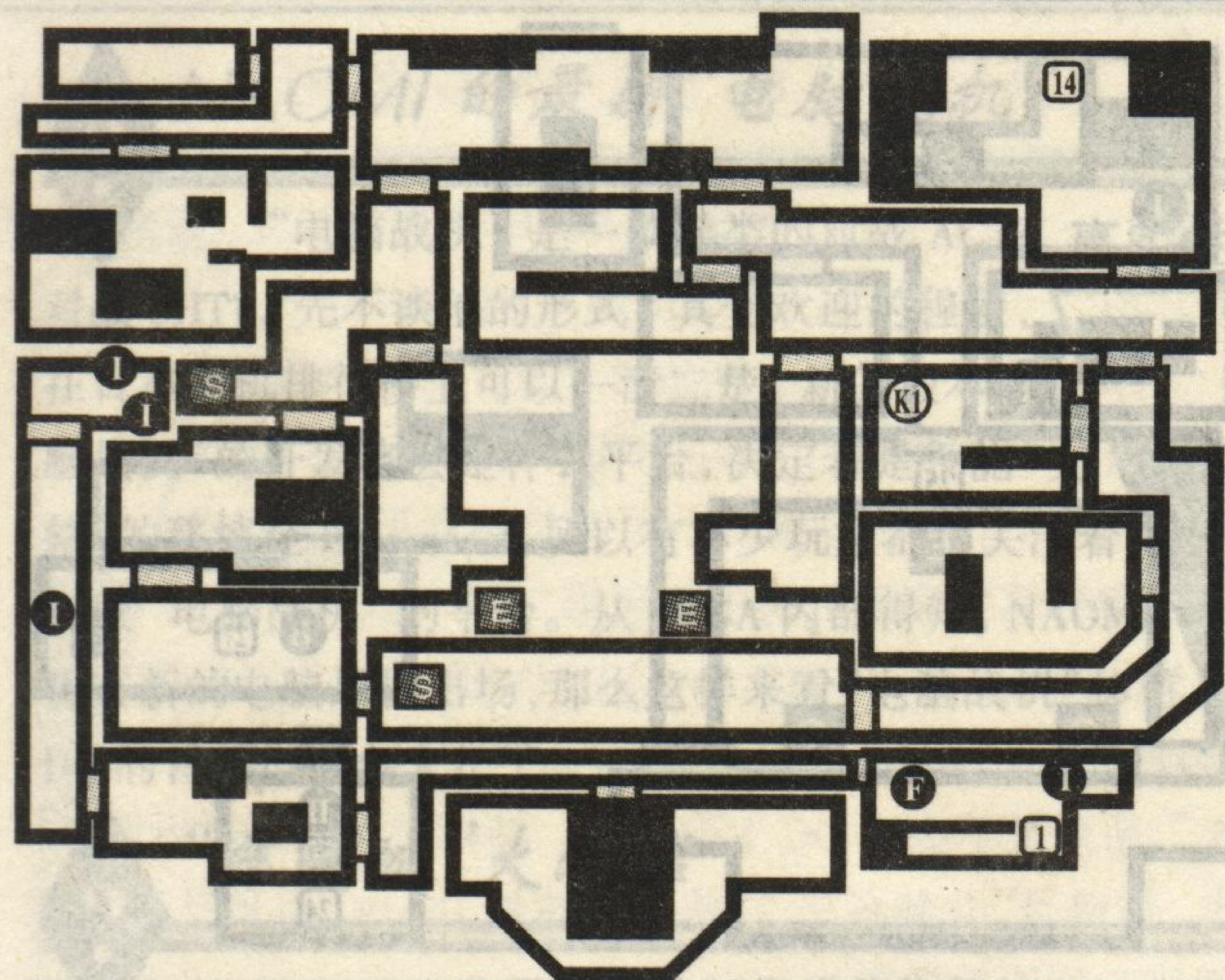
利用轮盘来移动铁桥的方向。

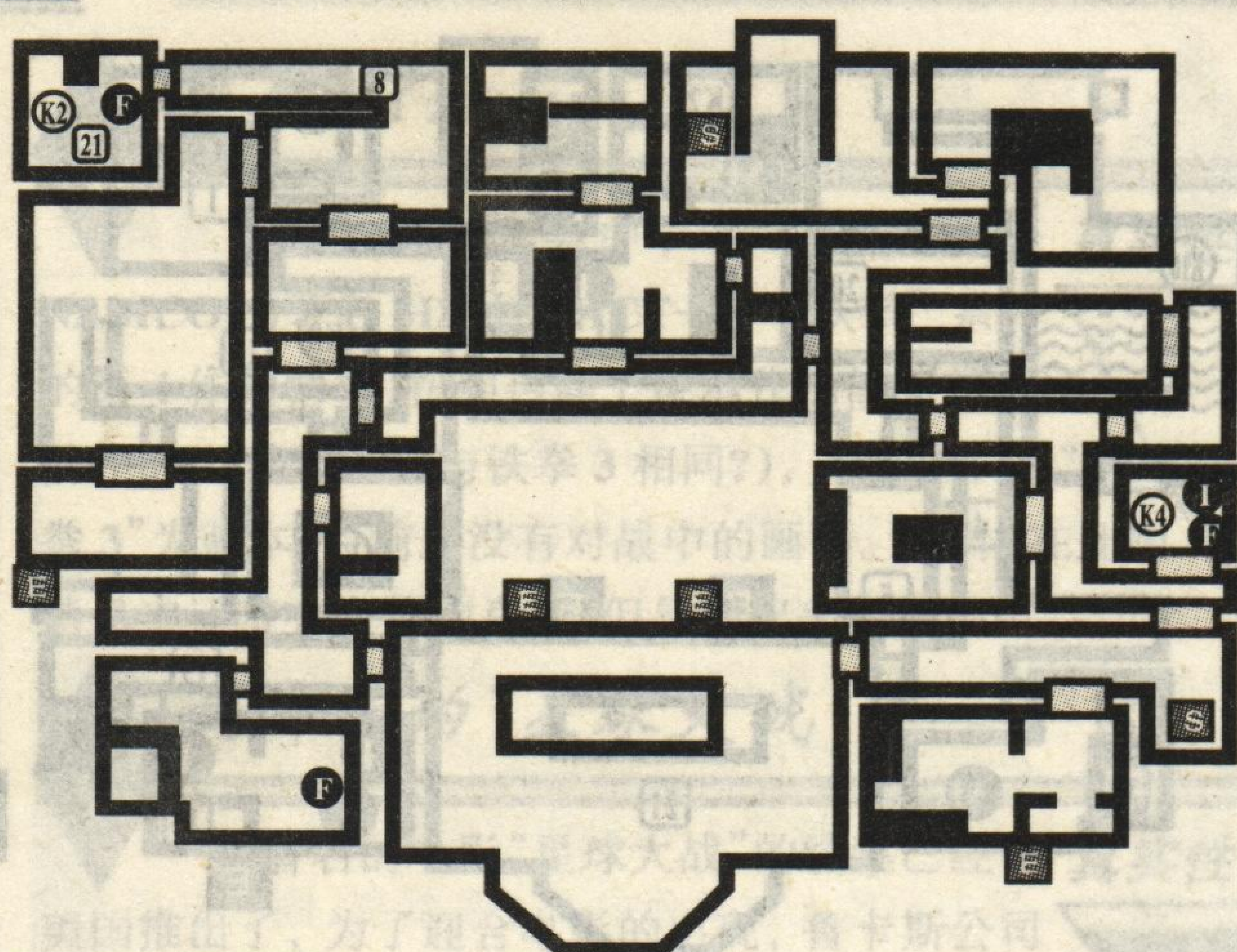
开启此机关后，便可进入放有复活道具的房间。

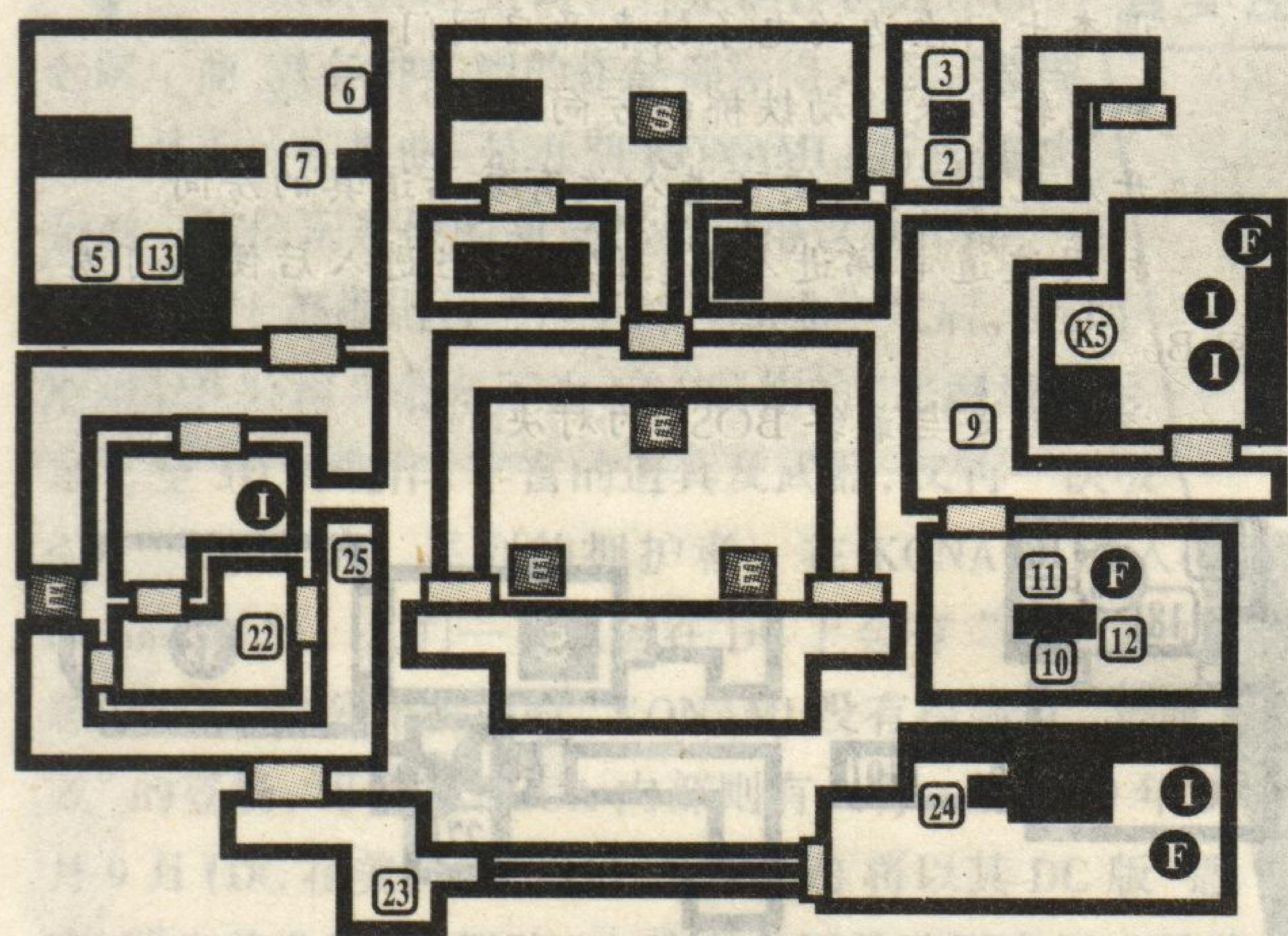
利用这道电梯进入 B7，但是一当进入后便不可返回 B6。

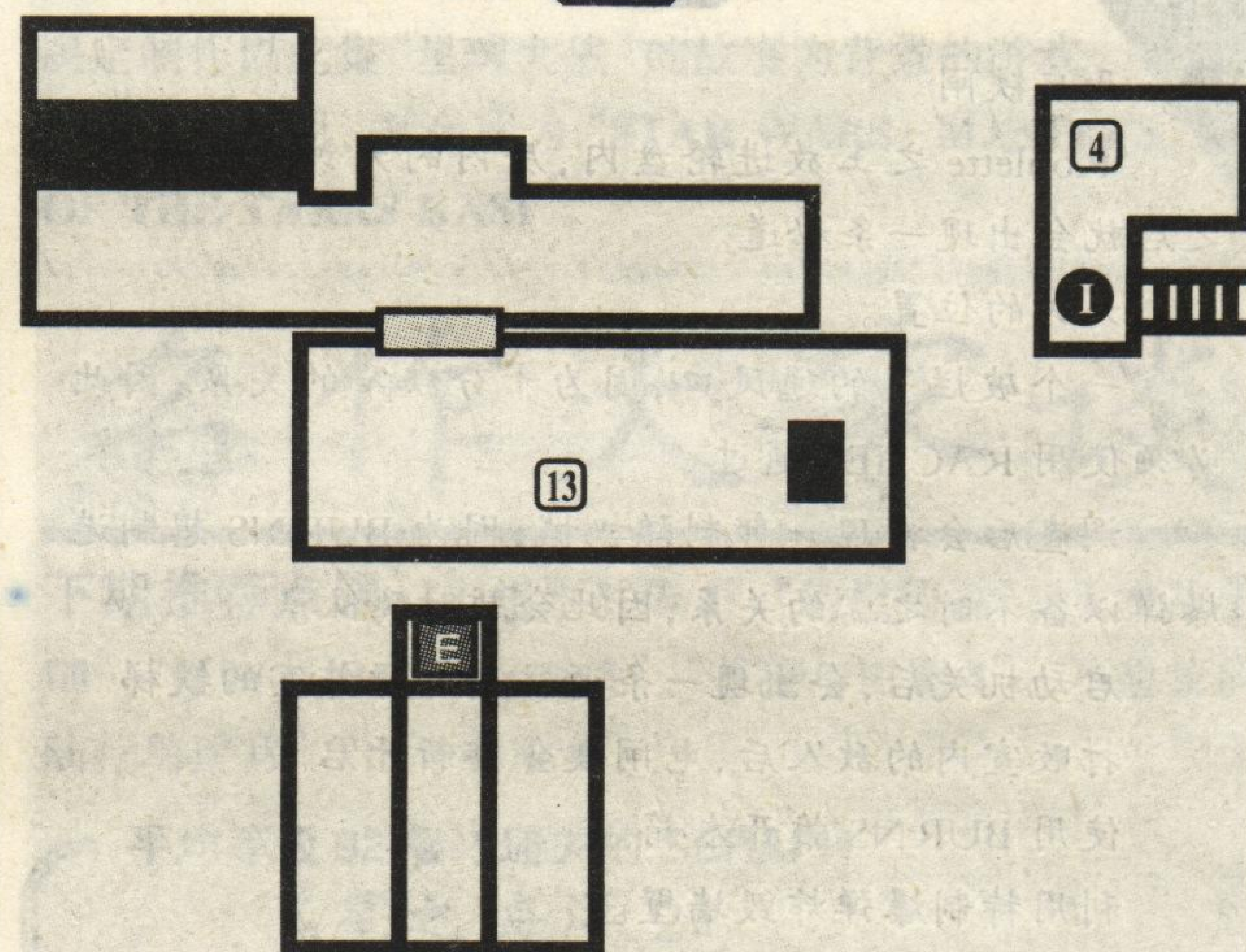
之后就是与最终 BOSS 的对决了。











HARD EDGE SYSTEM

Boss的简易攻略方法

GANSHU



以攻击力及体力来说，**GANSHU** 的确很强，可是他有一个很大的弱点，这就是速度极之缓慢，所以玩者对付他的最佳方法，是每当击倒 **GANSHU** 之后，便立即走到他的背面，再发动下一轮攻势。而因为 **GANSHU** 的转身极之缓慢，所以只要玩者能够顺利走到他背后的话，被他击中的机会率便大大降低。

MIGUIRU



她的确是一位很难对付的敌人，要减去她头一半的体力并不难，可是到她的体力只余下一半时，便会不断放电及召唤其他敌人出来，但最强的还是她的 **Laser** 攻击，但要破解这攻击并不困难，因为玩者只虽在 **Laser** 反射的一刻，立即按↓↓使用后空翻。而避开她荆棘攻击的方法，则是不断使用后空翻。另外，有一点还可以提醒玩者，这就是每次她使用放电后，通常也会在画面右下角出现。

VAULT MAVERICK

与 **VAULT MAVERICK** 博士对战时，玩者必须使用 **RACHEL** 来应战，而要打败他并不困难，因为他的 **HP** 并不高，攻击力也只是一般。不过，当他的 **HP** 只余下三分之一时，便会以另一形态出现，此时他还拥有回复体力的特殊技，但玩者只要每次在他起来后，使出 **METEOR PRESSURE**(↑↑)，便可以很容易把他打败。

恐怖份子

他的攻击力及体力也不低，而且速度很高，是一位很难缠的对手，而玩者要留意的是每当他以高速转动之时，应先走进他转动范围的中心点，当他的转动范围不断减少时，便要不断走动，藉此来避过他的最后一攻，然后再走近向他攻击。

MIGEL

ALEX 是对付 **MIGEL** 的最佳角色，而因为他是一位近乎无敌的对手，所以玩者与他决战前，应先把所有增加 **HP** 上限的道具，全都使用在 **ALEX** 上。另外，记紧要拿取 **B6** 培养室内的复活道具，与及 **B7** 仓库 **C** 内的四个救命药，取得这些道具后，便可准备与 **MIGEL** 进行持久战。而有一点玩者必须要知道，这就是 **MIGEL** 的唯一弱点，便是他尾部的红色球体，可是这球体有很长时间也是被光影保护着，所以玩者应走到很远处，当他向你攻击时，使用后空翻避过。而他进行了一轮攻击之后，光影便会大约解除 **5** 秒保护，这时候玩者便要好好利用这段时间，不断向他攻击。

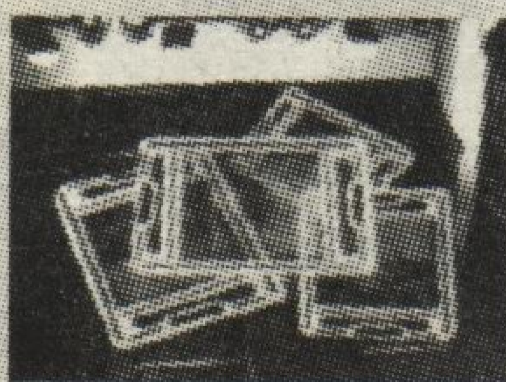
重要道具完全收入及解说
HARD EDGE SYSTEM

Card Key B



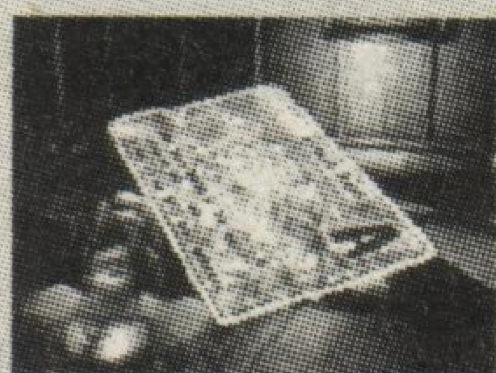
在26楼中，有很多闸门也是定要用上Card Key B才能通过，所以玩者到达26楼后，第一件事情，是先到会议室A内，移动两边的动物铜像，然后在会议桌上便会出现Card Key B。

Slide Film



一个隐藏着MACHINERY GEAR秘密的幻灯片，亦因而发现原来RACHEL本该在2年前去世，但由于他的父亲HOWARD博士，替她进行人工脑移植手术的关系，因此她才得以生存，所以她其实是一个改造人。

Card Key A



在酒吧内把敌人打败后，再和酒保对话两次，他便会给予你Card Key A，可是此卡在26楼是没有任何用处，只是待4位主角会合后，用来开启25楼的杂物房B，藉此来取得房内的解除Block 1。

Floor Key



Floor Key与26楼的Card Key B作用相同，也是那层最重要的锁匙，如果没有Floor Key，基本是不能够进行25楼的游戏部分。

金属 Plate



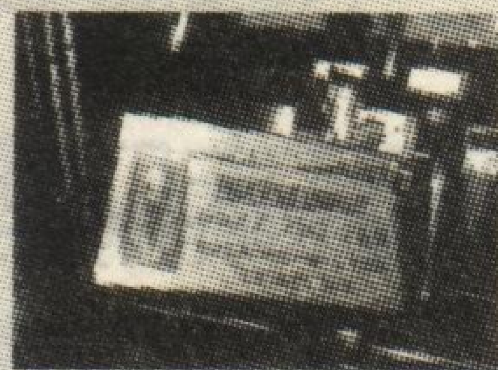
到现时为止，金属Plate的唯一用途，便是它表面上印有的052，因为这是提示你破解金库密码的重要线索。

暗号 Code



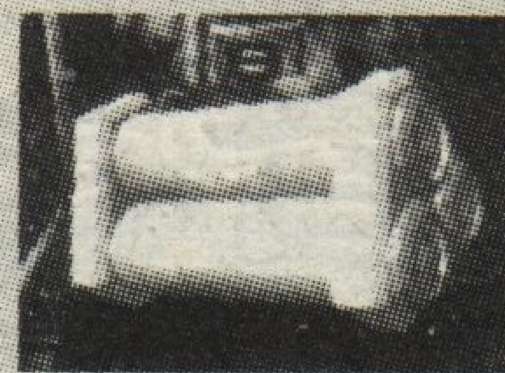
在资料室中的金库内，是放有一张暗号Code，而要开启金库，便必须输入052这密码，而暗号Code基本上是没有任何用处，只是用来换取Pass Card。

Pass Card



在研究室A有一部暗号解读器，只要把暗号Code放入此机器内，便可换取Pass Card。而Pass Card的主要用途，是用来开启通往放电Area的闸门。

电池



当进入乘坐吊车那房间时，发现因为没有电力的原故，所以吊车便不能启动。不过，只要玩者返回仓库A内，再调查工业用机械人，便可取得它身上的电池，然后用此电池启动吊车。另外，当到达另一方后，玩者又要经会议室B折返取回电池，用来启动办公室外的机械人。

Locker Key



在休息室留言版上的Locker Key，主要是用来开启宿屋Room内的储物柜，但开启储物柜后，玩者也会发现到一个机关锁，而破解的方法是在12点位置上，顺时针输入“花鸟风月”，之后便会出现秘道通往25楼的研究室A。

绳索



在放电Area的地上，玩者进行调查会发现到一条绳索，而这条绳索的用途就是用来爬上27楼，进捕GAN-SHU。

Roulette 之玉



博士临终前交出来的遗物，是用来开启游戏室秘道的道具，只要走到游戏室赌博桌前的轮盘调查便可使用，之后墙壁的大钟便会移开，秘道亦随即出现。

金库 Key



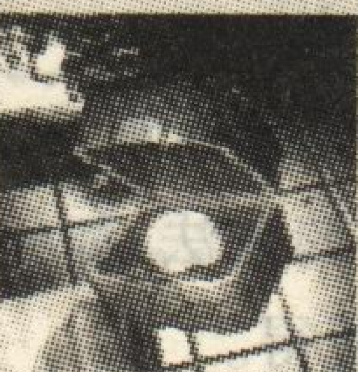
在重役室内的匣子内，藏有一件可以增加100HP上限的道具，而要取得此道具，先要找到金库Key，然后用金库Key来开启匣子，便可获得此道具。

特制爆弹



由BURNS所制造出来的爆弹，威力相当之惊人，而此爆弹的作用，是用来炸毁Event 9的钢墙。

解除 Plug 1～3



当玩者集齐3条解除Plug后，便可到26F的操作室，利用这3条解除Plug来关闭高压电闸的电源，之后便可通往27F的另一方。

轮盘



先是用来开启25F仓库A的秘道，当玩者从B6返回1F后，便可回到仓库A拿回轮盘，再在Event 26的位置上使用，来移动铁桥，取得另一边房间的道具。

NO.1 王者之书

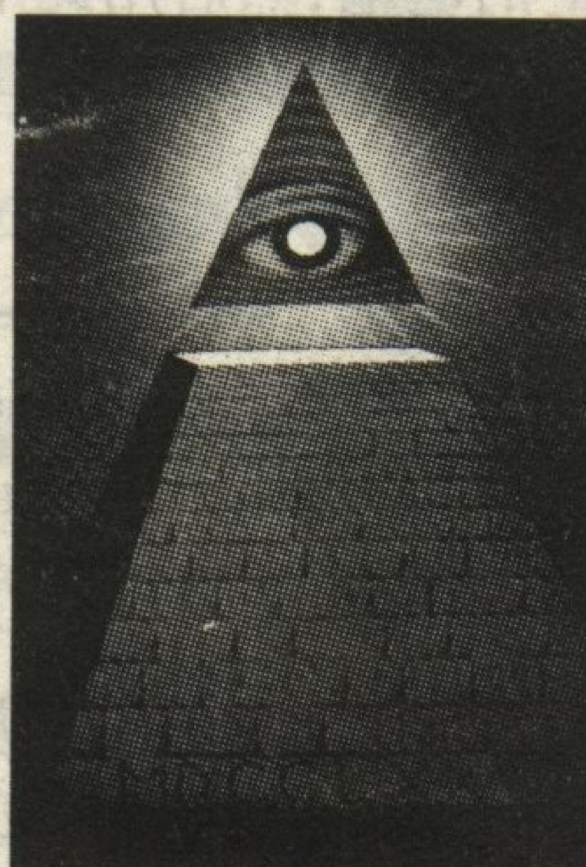
街机基础知识讲座
街机发展历史

责编：默文



经广大读者的强烈呼吁，在经过长期调整后，我刊的特色栏目"王者之书"于本期回归，并将作为固定专栏出现。新版的"王者之书"将跨出原来仅限于格斗游戏的狭小范筹，而面向所有的街机游戏及富有竞技性的游戏类型。

为了倡导竞技类游戏文化，并且为了给街机一个完整、崭新的定义，我们于本期开使推出两个研究性很强的连载：《街机基础知识讲座》和《街机发展历史》。希望能借此而向广大街机族献上我们的一份心意。参与性是本专栏的最大特色，我们将开办数个由读者参与的专栏：《武林心法》刊登读者的来稿，举凡对格斗游戏的研究文章都可采用；《英雄帖》是高手们对自己的评定，向天下同道表示切磋交流之心；《华山论剑》则是集录玩友的精彩问答。详细规则请看下期。



街机基础知识讲座 （一）

第一讲　街机游戏初学者讲座

第二讲　2D 格斗游戏篇(1)



第一讲　街机游戏初学者讲座

对希望成为高手的人

本栏目是对那些常去街机厅但只是看人玩，或是希望玩好但却不知该怎么办的人，或是觉得攻略不容易懂的人的一些建议。

总而言之，就是对那些刚开始玩游戏的人的细致培养，当然并非是一夕一朝所能完成的，应当是此后的一年，甚至于更长时间。

游戏的攻略大多只是把游戏中的"事实"加以说明，有些时候会因为很难而不易理解。本文的攻略是从读者的想法出发，贴近事实，把其主要过程或背景尽可能的简单明了地传达给读者。

掌握了书的读法后，可以视乎本栏目的进程往下读，随着理解的深入，读者可以产生自己对于游戏的看法，不久也许你也会成为一个优秀的玩者。

ROUND 1 ——三个达到高手的条件

街机游戏以格斗、射击为首，包括不同风格的游戏。不过无论哪种都应把以下 3 个条件牢牢记住。

①观察

仔细观察别人玩是基础中的基础。看他人玩可以得到的情报远比想象的要多。当然漠然或只是"观望"画面是无用的，应把意识集中于玩者和画面，仔细"观察"玩的内容并"记"下来。

例如：如果你刚开始玩游戏连摇杆的拿法都不知道的话，就应观察眼前的玩者采用何种摇杆的拿法，如何按各种键。说得稍稍过分的话，即使不看画面只注意于玩者的手，也会有所得。

②思考

学会了看人玩，接下来就是思考了。

为什么那个人在那种情况下会这样行动呢?考虑一下其理由。如何想不明白的话，就干脆去请教一下吧。如果不是个心胸狭窄的人是应该会告诉你的。

至于自己玩也一样。应思考"为什么玩的好"、"为什么被打败了呢"。

这样看别人玩的时候，自己心得的价值也许会变高。

③练习

最后要学会的是在自己的想法的基础上不断练习。也可以说是承上启下。

游戏的趣味之一也是成为一个高手的过程。

今天与昨天想比，明天又与今天相比，如果感到在一点点不断地进步，这是游戏的更一种趣味了。

最近有许多对战型的游戏，人们大多把注意力放在每回选择的对战对手和能力比较（或者是游戏的胜负）之上，而单纯提升自己能力的实际感却很少。

然而稍稍注意一下得分又会怎么样呢？得分，并不是为与别人相争东西，而是为了把昨天的自己与今天的自己相比较。从而得出的一种结论的东西。

不仅仅是点数、格斗游戏中自己攻击中必杀技和连续技的成功率也是一种漂亮的得分。

作为练习的后继，适当树立目标会更加有效。但是不要目标过高，也就是说比“昨天”的自己稍高一些就可以。以“昨天的自己”为目标，每天一点点的提升。

ROUND 2 ——从 CPU 战开始

当本栏目开使时，ZERO3 和 KOF 98 正在流行。虽然是新作但却充满了趣味，笔者也是饮泪通过对战的，这个时期的新游戏也有许多，但都大致一样。

如果希望成为游戏高手，此时没必要拘泥于新游戏，如果开头所说的应以一年为单位，不断的新作每隔一段时间就会出现，游戏不断玩上一年以上也就成老游戏了。

因此，应该选择稍旧些的游戏，当然可以出于对游戏的喜好进行选择，但对于初学者来说还是易掌握的 ZERO2 和 REAL BOUT 系列。指令输入中没有缺点，便于必杀技的练习。

KOF 系列在指令输入方面上有缺陷，而且还必须记住 3 个角色，最初阶段还是先放弃吧。

相反 STREET FRIGHTER EX2 虽然用了 POLYGON，看起来不易用，但内容却几乎是 2D 的。玩起很容易，而且新的攻略也容易找。

选择好的游戏后，应按自己喜好选择使用的人物。强或弱，或是易用，选择标准有许多，选择中意的人物来使用是最好的。

一旦选好了人物就就坚持使用这个人物。无论是在哪里都应坚持不懈。选择人物后开始游戏，应先注意出招揭示版（框体上的游戏说明书）。基本上每个人物都写有自己的必杀技指令。

首先应把该人物的普通技和必杀技通通记在头中。

· 通常技……不动摇杆或是摇杆向下加指令键可发出的简单技。

· 必杀技……↓↘→+拳或→↘↓↙←+脚、稍稍有些难用的技。

· 超必杀技．Super Combo……比必杀技更难发出的复杂的技。

在 2D 格斗游戏中，自己的状态大体为“站立状态”、“下蹲状态”和“空中”3 种。对应每种状态按键可发出的通常技也不同（空中时垂直跳、斜跳常可改变攻击技）。

先从各状态下用 × 键发出的 12－24 个通常技和 5－6 个必杀技开始。

只能够花钱把摇杆和按键按的卡卡响，来打倒 CPU 还算不上是高手，应记住技法以招为目的来玩。



第二讲 2D 格斗游戏篇

格斗游戏的本质是什么

最近常常提到 2D，3D 但分别不清的人却有许多。要区分 2D 与 3D 并加以定义是非常难的、如果勉强分类会在游戏间造成隔阂，这里只应加以“方便”否的注释，代表了动用点绘人物游戏的是街霸Ⅱ和 KOF 系列。

如果在格斗游戏和其他游戏间划一道线的话，最大的特征是与对手一对一的对峙。简而言之就是打面前的对手。

· 使对方体力为 0

· 到时间结束时体力仍比对方多

· 让对手出场

当然这其中或大或小有些不同，这些话日后有机会再谈。在这几条中除去出场，应先考虑减少对方的体力。

因此必不可缺的是必杀技的概念。在初期格斗游戏中“必杀技”一类的威力很高。用必杀技攻击是一种效果很好的攻击手段。以后象“抵消”等系统的应用使得“连续技”为人所注意，再往后，这些“必杀技”、“抵消”、“连续技”成为了 2D 格斗游戏中不可缺的 3 个要素。随着连续技的发展，必杀技的威力变得越来越低，现在与单发必杀持相比，连续技的攻击是更加有力的杀伤方法。

现在的 2D 格斗中都有以某种程度的连续技为前提制作的部分，首先从那些基础部分开始吧。

ROUND 1 —— 发出必杀技

首先为了从必杀技输入的原理开始进行说明，以代表性的必杀技“波动拳”为例。

波动拳中的指令是大家熟悉的↓↘→+拳。“从摇杆向下后到↘→的操作完了，再按键”这一连串的动作飞快地作出后，就可发出波动拳了。

发不出必杀技的原因，大致像以下所举的这些。

①摇杆输入不正确

②按键早

③按键慢

④摇杆输入慢

关于①与②，玩者的"焦躁"是最大的原因。嘴上说出来虽然简单，但一定要沉着。关于③和④是因为必须要有速度，要考虑到"输入时间"的概念。

所说的输入时间，是从输入必杀技的指令开始（正确地从开始点开始），在必杀持技指令输入所承认时间内完成前面③和④的动作，指令承认时间的框架结束后，就可以出招了。

如果指令判定时间过了的话，此后输入的指令无效。一定要在规定的时间内完成指令。如果必杀技没有发出的话，要想想其中的原因。

几乎所有情况下的失败原因都归纳在这里，要养成指令与结果相比较的习惯。

例如波动拳中

"发出跳拳→摇把按到↗。""发出蹲拳→按键要快"。

"出站拳→中途输入错误，摇杆或键慢。

象这些情况应在参考日后的练习中参考。失败不应以失败为结束。当然别的指令也同样。

ROUND 2 —— **有效的练习方法**

在上一讲中说过，一下子进入到对战中只会减少金钱和干劲，应先找个可以练习的环境。

如果想开始以必杀技的练习提高自己，就在非通信对战的一人用座位上吧。不要进行 CPU 战的练习，再加一枚币进入到对战模式中。把 2P 人物当作靶子（专业用语中的デク），在时间结束前不间断的发出必杀技进行练习，1 round 结束前打得 2P 人物东倒西歪。因为每个人左向与右向所发出的必杀技不同，应先记住哪个方向的必杀技容易出。

因为用了 2 枚币可能会有些让人可惜，但要以进行必杀技的练习又可看到次数，是种效果很好的方法。

当有了一些自信后就可以用 CPU 战来实战了。当然胡乱连发必杀技效果并不好，应记住必杀技在何种状况下易使再来使用。例如，远离对手时用飞行道具攻击，对手跳起后用对空必杀技。

当然现在的对手并不是デク，对于着急就会失败，如果还是不成功就再回到与デク对手的练习。这样练习→实践→练习→……的反复，随着动手的次数与实践的结果也就渐渐产生了自信。

与一个人相比与同伴一起练习的效果会更好。进行必杀技练习时有了负责防守的一方，还能看出自己指令中的失误，与一个人比起来效果要好几倍。

在练习中不要认为自己办不到，要相信自己今天不行明天也会行的。

文：道心

（下期待续）



话题一 街机游戏的分类

街机游戏有各种各样的类型。根据游戏者的不同爱好，游戏种类五花八门，可以说是一个无所不及的世界。不知哪一天就会出现一种新的类型，如果成功便会迅速成为热点并成为游戏发展的主流。

近几年由于游戏开发费用的高涨，而向游戏者收取费用则相对低下，这使得各游戏商不得不出一些大同小异的游戏。但近几年来街机通常是走在游戏界的前列，创造了多种新类型的游戏。

回顾过去，街机上发行了各种类型的游戏

对于如此众多的游戏类型，不去仔细研究一下游戏性是很可惜的。因为只有在原来这些游戏的基础之上，才有可能开发出新的游戏来。而事实上目前业界的主流便是一方面受原来游戏的影响，另一方面不断开拓创新。

下面不仅仅是要向各位介绍一下各种游戏类型，更重要的是为了能更深刻的理解街机游戏而将街机游戏的类型、系统及整体发展趋势等做一个整理。也许这些整理出的情报能够捕捉到一个新的视角，如果这些情报对您能有所帮助的话，我将感到十分荣幸。

重视画面移动视角 按照不同游戏性质进行分类

首先让我们来看一下街机游戏的多样性。虽然整体来说都叫做街机，但事实上却有各种各样的类型。普通的分类就有动作类、射击类、解谜类、问答类、体育类等。此外还有迷恋"吃豆子"这类游戏的人。

在此，我们暂且尊重这种分类，按解谜类、问答类、体育类等来考虑。但是，动作类和实战类的分水岭在哪里？动作类同解谜类的区别何在？这些都很难得出结论。即，我们不知道该在何处划一条线，然后明确地告诉你说这样就属于这类，那样就属于那类。在很多情况下，它既不属于这一类，也不属于那一类，而是处于一种中间状态。

一般游戏分类通常是在大体上将其分为几类，力求简单明了，但若要深纠一些细小的地方，则必须要对其进行正确、严密的分类。我们进行了这一新的尝试，这也正是以后将要谈到的进化图和分类图的特点。

但是，并非我们这种分类就一定是正确的。我们只是想让读者了解还有这样一种分类方式。那么，闲话少说，就让我们来说明一下吧。

在固定画面或一定区域内移动类型游戏的盛衰

画面移动和视点变换是改变游戏性质的重要因素。

这两点密不可分，同游戏的性质有很大关系。

固定画面的游戏出现于游戏的草创期，在现在仍能见到。由于当初没有使画面移动的技术，所以曾发行了许多固定画面的游戏。固定画面的游戏的特点是游戏区域一目了然。但是地域狭小也确实是这类游戏的一大缺憾。

因此，这类游戏通常要求玩者将敌人全部消灭或者将画面上所有的豆子吃掉，单位面积的密度很大。所以玩者就要学会灵活的利用狭小的区域，完成游戏任务。“吃豆子”游戏就是这类游戏的典型，玩者操纵游戏中人物走遍画面中的每一个角落，有效地利用有限的区域，既要追赶，又要避免被追赶，最后吃掉所有的豆子。

大约在 80 年代，画面移动型游戏出现了，它一举打破原有的固定画面游戏的框框，一直持续到现在。

画面移动类游戏大体可分为两种。一种是在一定的广阔范围内来回行走。这种游戏是为了弥补固定画面游戏的不足而将原来的一个画面扩充为两到三个画面。

这种游戏基本上同固定画面游戏无太大区别，唯一的不同就是画面整体扩大了，不能一目了然了。而且，由于画面的增大，来往也需要相当长的时间。

于是，玩者不必费力吃掉所有的道具，在画面上行动的密度变小了。玩者只需设法取得设置在某处的小旗或钥匙即可完成游戏任务。因此，按照个人不同的判断，玩者并不一定非要通过所有的道路。

另外，在消灭全部敌人的游戏当中，由于不能一目了然，就增加了发现敌人的难度。举个例子来说，如果敌人从画面的隐密处突然向你发起进攻的话，问题就很棘手了。因此，消灭全部敌人类型的游戏消声匿迹了。取而代之的是以到达目的地为目标的游戏。

纵、横画面移动和视点的关系

画面移动类游戏的另一种类型是相同的画面连绵不断型。首先，让我们来看看纵向和横向画面移动的游戏。

这种游戏中，重要的是视点，视点方向有正上方，横向和斜向。画面移动方向和视点的组合方式不同，想要表现的东西也大不相同。

比如说：《战场之狼》属于纵向画面移动的上视点类游戏。由于上视点不受重力的影响，玩者可以在画面上自由移动。射击类多属于这种类型。

从基本上来讲，上视点是一种特殊的显示方式，不受重力的约束。如何在平面上移动是非常重要的，也是不少玩家研究的课题！

那么，纵向画面移动的横向视点情况如何呢？从侧面看向上推进时就成了向上攀登。在地球上，向上攀登是件困难的事，所以这种游戏比较少，也比较特殊。这种游戏中的杰作当数《疯狂登山者》(登山游戏)了。

在《疯狂登山者》中，很出色的运用了重力表现，如：落下来的花盆会摔得粉碎。你随时都有可能摔下去，因此，你必须不断的同这种心理压力作斗争。同时，在你一点一点艰难的向上攀登的过程当中也会体会到一种成就感，画面移动和视点这两种特性将游戏表达得淋漓尽致。

接下来，让我们来看一看横向画面移动型的游戏。在横向画面移动中几乎没有上视点游戏。从理论上来讲，人是向前走的，所以上视点的游戏是不存在的。如果有人象螃蟹那样横着走的话，那么他大脑的构造也许有点问题。

所以，横向画面移动型当中只有横向视点和斜上视点两种。在横向画面移动世界当中斜上视点近似于上视点。

在此，我们暂且不谈斜上视点，先来谈谈横向画面移动的最大特点——横视点。横视点的最重要特征是玩者可以判断高度，如果你一味的朝前走，就会遇到敌人或各种障碍物，这时，就需要玩者操纵游戏人物使用跳来错开障碍，继续前进。如果玩者操纵的是飞机的话，则必须要改变飞机的高度。

横向画面移动动作类中最具代表性的动作就是跳。跳是一种在空中时无法操纵的极其不安定的特殊动作，同时也是一种非常自然的动作，跳跃这一行为使游戏产生了一种独特的趣味性。

这种形式可以在初期的《月面车》等游戏中见到。这一形式在《神奇男孩》、《阿历克斯基多的天空魔城》这类纯粹的跳跃动作类游戏中达到巅峰。

由于在空中时，人手不能自由活动，跳跃动作类在行动上受到很大限制。在画面中，玩者的位置主要在地面附近，空中的大部分区域全部都白白浪费掉了。

要想不改变视点使人能自由活动就需要常人不具备的特殊技能和道具。只是这样的话，背景必然由单纯的横向画面移动向多方向画面移动转变。

于是出现了《双截龙》和《快打旋风》这类斜上视点的游戏。这样，最大限度的利用空间成为可能。基本上能够用近似于横视点的形式制作人物，而且形象也十分逼真。虽然跳跃动作的效果敌不上横视点，但是仍然是一个不小的飞跃。

开创新时代的 3D 多边形技术

如上所述，画面移动和视点的关系影响着游戏的性质。而近年来又掀起了更大的革命，这就是 3D 多边形技术。

硬件的发展对游戏发展所起的作用是相当大的。如果没有画面移动技术的话，现在的游戏的一大半都将不复存在。而 3D 多边形技术同样会给游戏带来新的可能性。

3D 多边形技术使画面呈现为立体画面，它通过计算可以描绘出人眼中的世界。

以自己的视点，即所谓的“驾驶舱视点”进行的游戏很早以前就出现了。但是由于当时演算能力有限，使用的是航线扫描技术，雅达利的《星球大战》就是一例。

技术稍有进步之后，就想使用丰富多彩的颜色来使游戏制作得更加美观。但是制作目标却是很难达到的，所以又决定向 3D 发展。《3D 保龄球》、《OUT RUN》以及《冲破火网》，这些体感游戏就是这类型游戏的代表。

但是，实际上这并不是真正的 3D，只不过外表上看来象 3D 而已。所以玩者不能控制完成游戏本身规定之外的任何动作。如突然向左直角转弯、后退等动作都是无法完成的。

于是，3D 多边形技术登场了。最初的 3D 多边形赛车游戏作品《胜利赛车》已可以完成逆走的动作了。《胜利赛车》之后，3D 多边形游戏逐渐增加，这一技术开始广泛应用于实战射击游戏和格斗对战游戏。

但是，我关注的是 3D 技术在动作类游戏中的应用。我们只需稍微分析一下动作类游戏的画面移动方向和视点的关系，就可以明白在这类游戏中玩者会受到很大限制。如果完全是横视点的话，就只能使用跳跃动作来完成游戏，如果视点改变了，游戏的性质就随之改变了。当然也有像《源平讨魔传》那样能从不同视点使用大小不同的人物的游戏，但这种游戏缺乏面与面的连贯性。

但是，如果是 3D 游戏的话，在进行一个动作的同时就可以完成视点的切换。并且视点的变换是连贯的，循序渐进的。从这个角度来看，只要你喜欢，什么性质的游戏都可以被制作出来。

例如：想制造出一种在立体空间中来回运动的效果时，只需将视点拉远，缩小人物比例，使画面看起来广阔深远。然后再将与敌人对战的场面切入，将视点拉近，逼真的对战场面就展现在玩者眼前了。这在理论上是完全可能的。

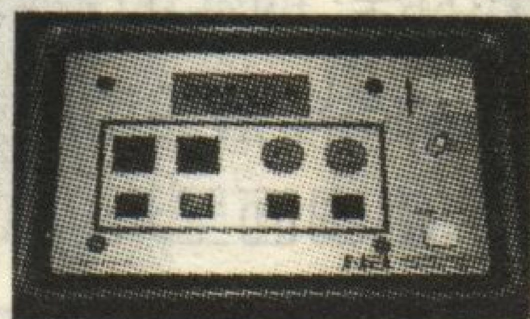
但是，在现实当中，由于存在诸多问题这种技术还不能达到上述程度。当视点可以完全自由的进行变换的游戏产生时，那游戏也许将成为更接近现实的假想空间。

开赛功臣：世界第一台街机

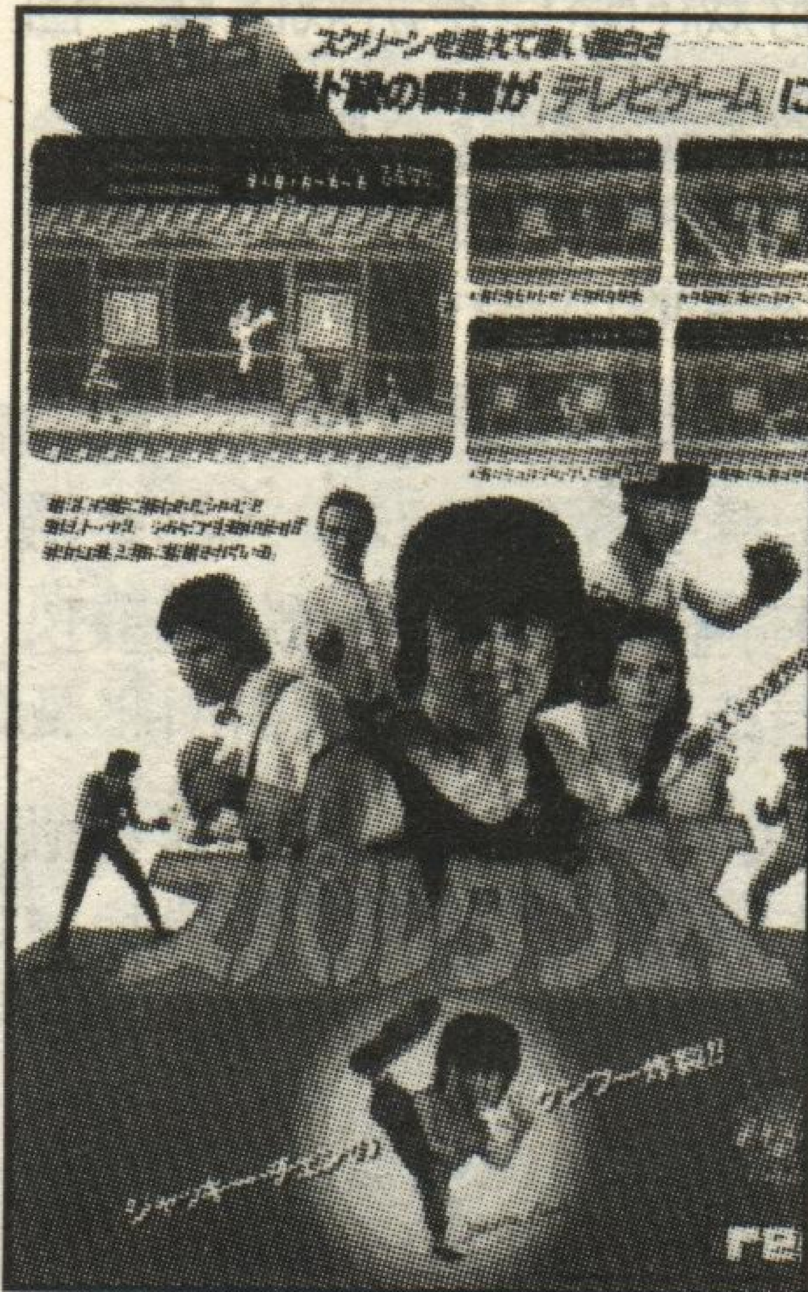
1971 年，世界第一台街机在美国电脑实验室中诞生。这台“COMPUTER SPACE”虽然只是很简单的子弹打飞机的“射击游戏”，但已具备了街机的一般特征：独立的筐体、单对应软件的电脑底版、固定按键、营业用投币口等。



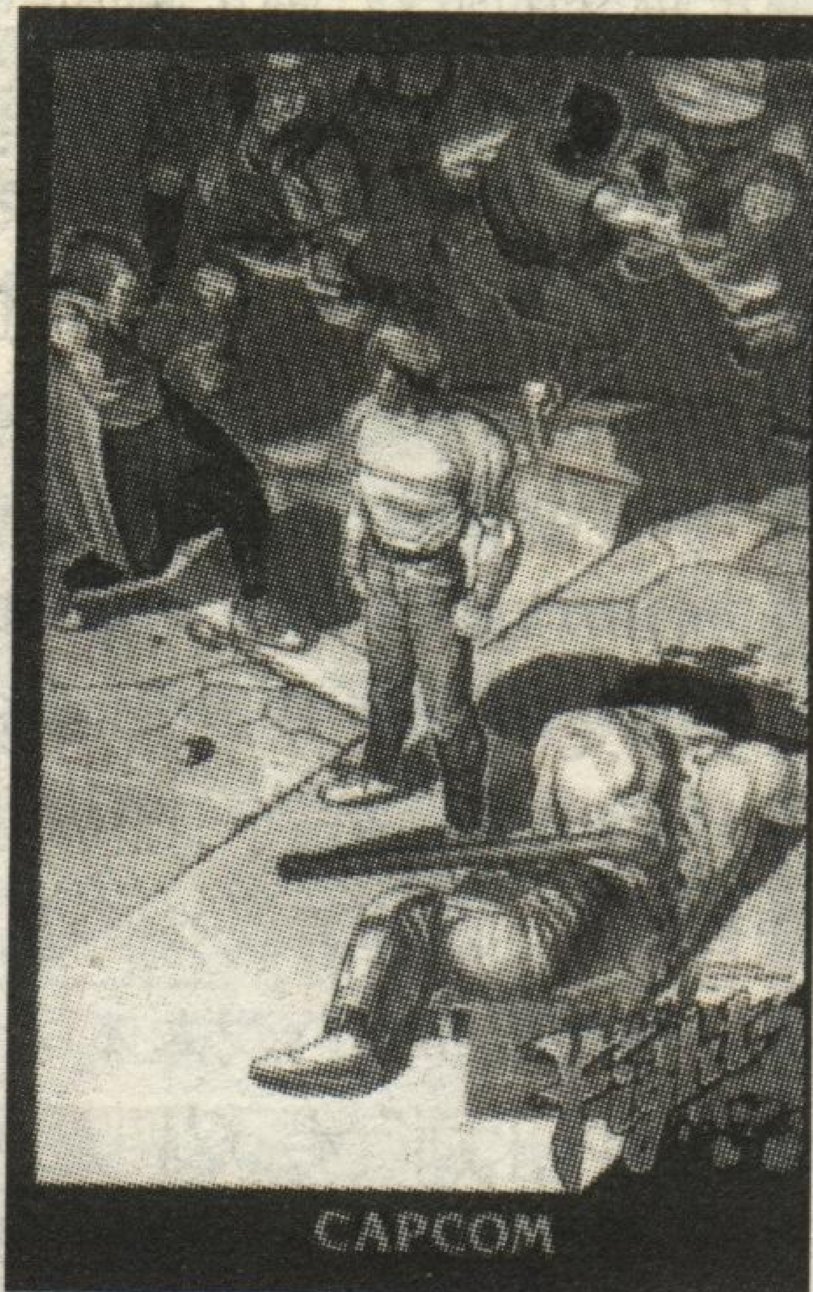




街机海报欣赏（一）



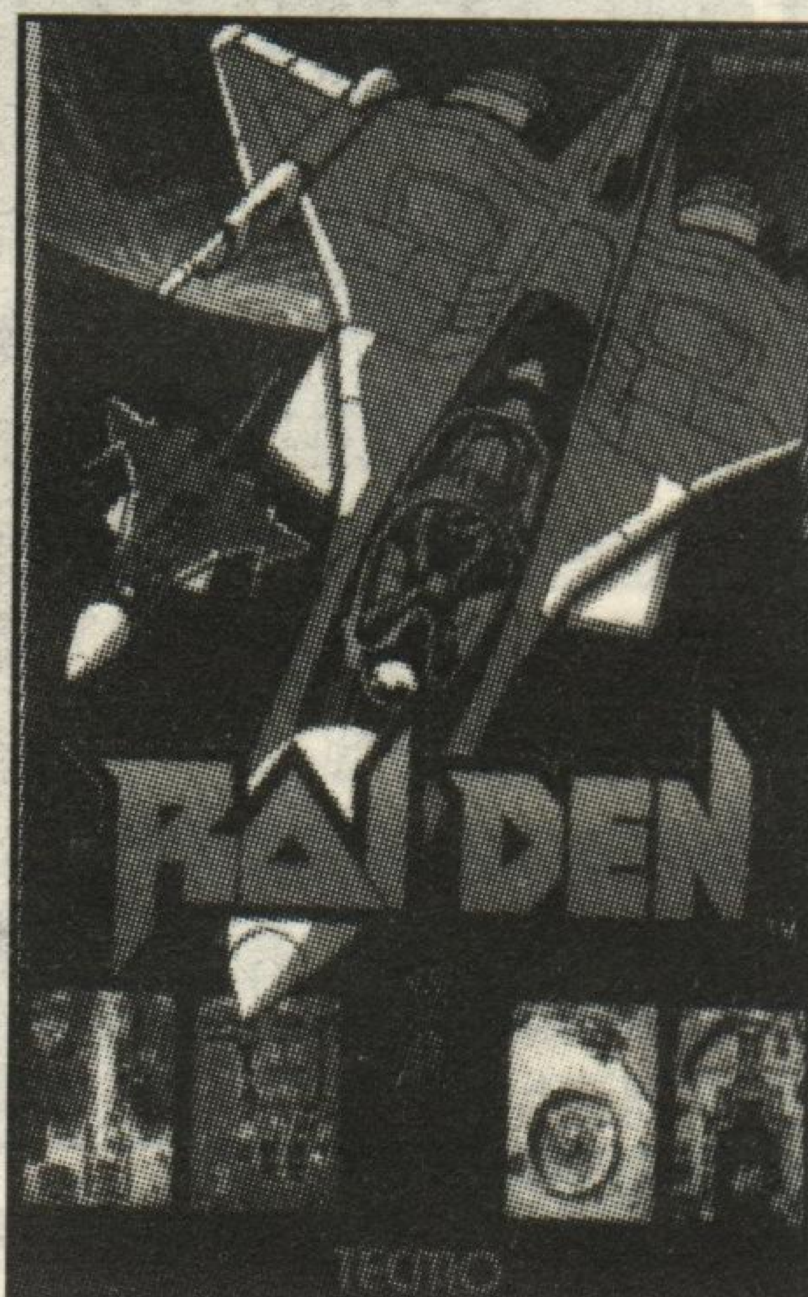
▲成龙过关 /IREM



▲快打旋风 /CAPCOM



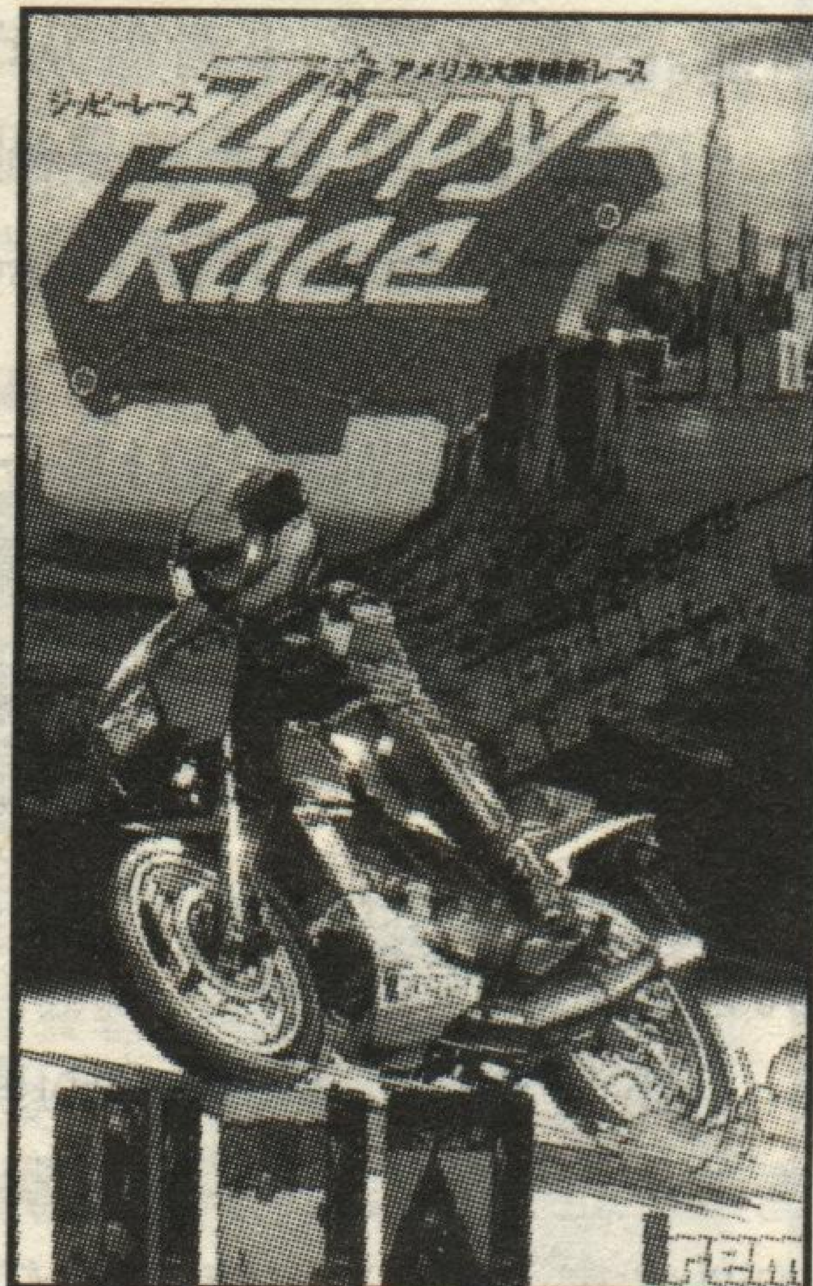
▲天地吞食 /CAPCOM



▲雷电 /TECMO



▲得点足球 /ALPHA



▲子弹飞车 /IREM



秘法不传，技艺无双

秘技库

责编/E·T



PS CAPCOM 合集 5

三部作品人物混战模式

只要将合集中的《STREET FIGHTER Ⅱ》、《STREET FIGHTER Ⅱ'》、《STREET FIGHTER Ⅱ'TURBO》这三部作品全部爆机(选任何人物、任意 CONTINUE 次数)，再将三部作品后的 SAVE 存储下来，这样重新开始游戏后将三个作品的 SAVE 逐一读出，此时在标题画面选择中就会多出一个"DELUEX VERUS"的模式，在此玩者可以用三个作品中的所有人物进行对战了。

PS R·TYPE Δ

使用隐藏战机

有两种方法可以使用 R·TYPE Δ 中的隐藏战机，其一是在游戏中要达到出击次数 100 或以上的数目便可以使用隐藏战机 POW ARMOR；其二是在游戏中以 HUMAN 或以上的等级爆机一次，玩成后便可以使用 POW ARMOR。

自由选关及增加接关次数

只要玩者达到使用波动光线 10000 次以上，在模式选择画面中便会多出一项"STAGE SELECT"，进入此模式玩者便可以自由选关了。

玩者只要将游戏时间达到 3 个小时便可以将接关次数达到 9 次，而如果游戏时间可以达到 6 个小时那么接关次数便会变成 FREE PLAY，这样无论 CONTINUE 多少次都可以了。

DC VR 战士 3 tb

使用 BOSS——"DURAL"

首先选择"TRAINING MODE"，之后在这个模式下的人物选择中输入"STAGE＋X＋A"(同时按)或"STAGE＋Y＋A"(同时按)，这样便可以在此模式中使用最终 BOSS "DURAL"了，其中按 Y 键是银色、按 X 键则是金色，"DURAL"的出招请参看本社出版的"格斗秘笈"。

DC VR 战士 3 tb

将人物变成字母

在游戏的选人画面中，顺序将光标在"结城晶"、"利昂"、"陈佩"三人身上移动并按开始键，之后再选择要使用的人物便可以在游戏中使用字母人了，字母人的招式与你要选择的那个人物是一样的。

PS J-LEAGUE 实况 WINING ELEVEN 98-99

使用隐藏队伍

在模式选择画面中输入 KONAMI 的经典指令"↑↑↓↓←→←→×○"，成功的话便会听到一声音效。之后当进入球队选择画面时按住 L2 键来决定便可以使用隐藏队伍"STAR CALCIOS"。

PS Liber Grande

使用隐藏指令及隐藏人物

隐藏球员	出现条件
Gregorio Zonaras	以难度 NORMAL 或以上来完成"ARCADE MODE"，当中不限 CONTINUE 次数。
Amold Lang	在"CHALLENGE 9"中，总积分达到 8000 分以上。
Roland	以难度 NORMAL 或以上，使用美国、喀麦隆、墨西哥、巴西、哥伦比亚、巴拉圭、智利或阿根廷任何一队来完成"INTERNATIONAL CUP"模式。
甲斐秀	在对电脑战中，玩者曾使用过的球队，某累积入球数达到 10 球以上。
Edgard Caillaux	以难度 NORMAL 或以上，使用挪威、丹麦、奥地利、罗马尼亚、克罗地亚、保加利亚、南斯拉夫或南非任何一队来完成"INTERNATIONAL CUP"模式。
Powel Gardner	以难度 NORMAL 或以上，使用英国、德国、苏格兰　荷兰、法国、比利时、西班牙或意大利任何一队来完成"INTERNATIONAL CUP"模式。
Gerald Wells	以难度 NORMAL 或以上，使用伊朗、日本、沙特阿拉件、韩国、摩洛哥、尼日利亚、突尼西亚或喀麦隆任何一队来完成(INTERNATIONAL CUP"模式。
Ruprecht Goes	在"CHALLENGE 9"中，只要能令最后的三个项目也可令玩者进入。
David Magellan	在"CHALLENGE 9"中，各项目的积分均要在 1150 分以上。
Maurice Poulenc	在对电脑战中，玩者曾使用过的球队，其累积入球数达到 100 球以上。

当玩者选择进入"International Cup"模式后便会进入 NEW GAME/CONTINUE 画面，此时同时按住 L1、L2、R1、R2 并按○键进入游戏便会发现分组形式与 98 世界杯决赛一样的小组赛程分配。

PS STREET FIGHTER ZERO 3

隐藏模式

玩者只要以难度 8 来玩成“ARCADE MODE”后 SAVE，便可以出现两个新增的模式“DRAMATIC BATTLE”和“FINAL BATTLE”，在“DRAMATIC BATTLE”中只要将其中两组人物爆机后 SAVE，便会在此模式下出现两个新的选项，第一项是以游戏中任意一人与 2P 相同的角色组队来进行游戏，第二项是 1P + COM VS 2P。

另外，玩者只要将“WORLD TOUR”模式爆机后 SAVE，便会出现“TEAM BATTLE”和“SURVIVAL MODE”。

三种隐藏 ISM 使用条件

1. CLASSICAL 模式：以难度 3 以上完成“ARCADE MODE”，并且游戏时间超过 3 小时。

2. MAZI 模式：以难度 5 以上完成“ARCADE MODE”，并且游戏时间超过 5 小时。

3. SAIKYOU 模式：以难度 4 以上完成“ARCADE MODE”，并且游戏时间超过 4 小时。

巴洛克

投技	
JUDO THROW	近敌时←或→+**PP** 同按
DRAGON SUPLEX	近敌时←或→+**KK** 同按
FLYING MAYOR	空中近敌时←要素或→要素+**PP** 同按
FLYING BUSTER DROP	空中近敌时←要素或→要素+**KK** 同按
特殊技	
STEP KICK	←或→+重 **K**
特殊技	
SPINNING BACK KNUCKLE	→+重 **P**
KNEE BAZOOKA	←或→+轻 **K**(**V-ISM** 以外使用)
KNEE BAZOOKA	←或→+中 **K**(**V-ISM** 专用)
ROLLING SOBAT	←或→+中 **K**
REVERSE SPIN KICK	近敌时←或→+重 **K**
必杀技	
SONIC BOOM	←蓄→+**P**
SOMERSAULT KICK	↓蓄↑+**K**
SUPER COMBO	
BUBBLE SOMERSAULT KICK	↙蓄↘↙↗+**K**(**X-ISM SUPER COMBO**)
SONIC HURRICANE	←蓄→←→+**P**

牙买加

投技	
FUNKY SHOUT THROW	近敌时←或→+**PP** 同按
MONKEY FLIP	近敌时←或→+**KK** 同按
AIR MONKEY FLIP	空中近敌时←或→+**KK** 同按
特殊技	
KNEE SHOT	斜跳跃中↓+轻 **K**
必杀技	
MACHINE GUN UPPER	↓蓄↑+**P**·**P** 连打
DOUBLE ROLLING SOBAT	←蓄→+**K**
AIR SLASHER	←蓄→+**P**
JACK-KNIFE MAXIMUM	↓蓄↑+**K**(**Z-ISM** 以外使用)
SUPER COMBO	
SOBAT CARNIVAL	←蓄→←→+**K**(**X-ISM SUPER COMBO**)
THEMA OF SUNRISE	↙蓄↘↙↗+**P**
CLIMAX BEAT	↙蓄↘↙↗+**K**

李烈火

投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→+**PP** 同按
袭首刈	近敌时←或→+**KK** 同按
空中袭首刈	空中近敌时←或→**KK** 同按
特殊技	
远击蹴	→+重 **K**
直下落踵	←或→中 **K**(**V-ISM** 以外使用)
直下落踵	→+中 **K**(**V-ISM** 专用)
必杀技	
炽炎脚	←↓↙+**K**
烈火拳	↓↘→+**P**(可连续输入三次)
烈代脚	←↙↓↘→↗+**K**(**Z-ISM** 以外使用)
SUPER COMBO	
烈火真拳	↓↘→↓↘→+**P**(**X-ISM SUPER COMBO**)
炽炎连脚	↓↙←↓↙←+**K**
(未正式公布名称)	↓↙←↓↙←+**P**(**LEVEL 3** 专用)

飞鹰

投技	
NECK HANGING TREE	近敌时←或→+**PP** 同按
(未正式公布名称)	空中近敌时←或→+**PP** 同按
特殊技	
STER HEAVY BODY PRESS	斜跳跃中↓+重 **P**
必杀技	
KONDOR DIVE	跳跃上升中 **PPP** 同按
MEXICAN TYPHOON	近敌时摇杆转一圈+**P**
TOMAHAWK BASTAND	→↓↘+**P**
KONDOR SPAR	←↓↙+**P**(**X-ISM** 以外使用)
SUPER COMBO	
DOUBLE TYPHOON	近敌时摇杆转两圈+**P**(**X-ISM SUPER COMBO**)
KYANION SPLITTER	↓↘→↓↘→+**P**

杀意隆

投技	
背负投	近敌时←或→+**PP** 同按
巴投	近敌时←或→+**KK** 同按
空中背负投	空中近敌时←要素或→要素+**PP** 同按
特殊技	
锁骨割	→+中 **P**
旋风脚	→+中 **K**(**X-ISM** 以外使用)
正中二段突	→+重 **P**(**Z-ISM** 以外使用)
必杀技	
波动拳	↓↘→+**P**
灼热波动拳	←↙↓↘→+**P**
升龙拳	→↓↘+**P**
龙卷旋风脚	↓↙←+**K**
空中龙卷旋风脚	空中↓↙←+**K**
阿修罗闪空	(右方长距离移动)→↓↘+**PPP** 同按
	(右方短距离移动)→↓↘+**KKK** 同按
	(左方长距离移动)←↓↙+**PPP** 同按
	(左方短距离移动)←↓↘+**KKK** 同按
SUPER COMBO	
真空波动拳	↓↘→↓↘→+**P**
真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←+**K**
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘+**K**
瞬狱杀	轻 P·轻 P·→·轻 K·重 P(X-ISM SUPER COMBO·LEVEL 3 专用)

纵横四海



圣典的谜与暗号

若言琴上有琴声，
琴在匣中何不鸣？
若言声在指头上，
何不于君指上听。
——苏轼



序

从遥远的古代开始，对于天灾人祸、盛衰兴亡的预言一直颇为引人注意。即使在科学昌明的今天，人们对不可知的未来仍然心怀畏惧。随着1999年的到来，关于世纪末大灾难的预言被炒得火热，简直到了泛滥的程度。诺查丹玛斯与他的《诸世纪》几乎是家喻户晓，实际上在漫长的人类历史中，有关未来事件的预言实在不胜枚举。各种宗教的教典、大作家的文章以及古老民族的传说，其中有许多预言都与事实惊人的相似，而其它关于人类和世界命运的警告则更是引发了无数人的沉思！

本文译自日本历史之谜研究会出版的《圣典的谜与暗号》一书，其资料可谓十分广泛，而且充满了趣味。我们希望所有读者尤其是青少年读者，在阅读本文前要有一个清醒的头脑和客观辩证的思维，正如现在我们谈论“诸世纪”、“水晶头骨”等并不是把其作为真理一样，我们刊登此文主要是为了介绍一些域外新奇有趣的知识，和大家就此作一个简单的研究和探讨，当然最重要的还是出于其中包含的趣味性和对好奇心的满足！

要求释放劫机犯的禁断之预言书

1981年5月2日，载有110名乘客的爱尔兰飞机被劫持，在法国进行了紧急着陆，而当时劫机犯的要求也有些不同。

他既不要求金钱也不要释放政治犯，却只有一个要求——希望公开在凡蒂冈的“法蒂玛第三的秘密文书”。

表面看来这很简单，但对于了解事实的人来说，这是个没有希望的要求。实际上这本文书是预言人类危机的“超机密文书”。

这个爆炸要求当然没有实现。在凡蒂冈教皇厅回答之前，犯人被法兰西特种部队逮捕了。人类由此失去了进一步了解自己未来的最大机会。

然而，到底《法第玛秘密文书》是什么东西呢？

事情是在一战之中的1917年发生的不可思议之事。在葡萄牙的小村法第玛，发生了圣母玛丽亚降临，对三个少年男女说出预言的怪异现象。

这并不是孩子们的恶作剧。圣母降临的情形为六次，一次次重复使得见到的人数也不断增加。最后降临之际，世界上有七万人聚于法第玛，目睹了光芒包围的女婴从天而降。

圣母玛利亚对3个少年男女说的内容马上被记在文书上送到罗马教皇手边。据说共有3个预言，其中的两个已经被公开了。

一个是一战的结束，第二个是二战的爆发，两者都已言中，后来的历史证明了一切。

但是关于第三个预言，凡蒂冈坚决拒绝公开，直至今日，到底上面写了些什么仍然无人知道。

有人说是六十年代的某日，初次读此预言的教皇保罗六世，由于其内容过于恐怖而失神从椅子上摔落下来，这可能仍然是关于人类危机、地球灭亡的事。

还有一说是美苏一触即发状态下的1963年“古巴危机”之际，凡蒂冈向这两国首脑传达了文书内容。其中可能有以下内容：

“具有可以消灭全世界大半人类威力的武器将被造出。”

“20世纪后半期将发生大的战乱。”

“火与烟降临，大洋中的水像蒸气般沸腾。于是地面大部分被毁坏，无数人类死亡。活下来的人将会羡慕死者，因为他们受到无数的灾难。”

但是这到底也只是“假想”，真正的内容还不能确定。这既可以说成是最重大且深刻的预言，也可以说成是为避免危机的警告。

无论何者，当我们了解真相时，恐怕也是面对危机之时了。

世界终结时的第111位罗马教皇是……?

凡蒂冈罗马教皇不仅在基督教徒间，而且在世界各地都广泛的受到尊敬。他们在世界史中各个舞台上曾多次扮演过重要的角色，众所周知，至今他仍具有很大的影响力。

关于罗马教皇有许多记载可怕预言的文献，《圣马拉基之预言书》就是其中之一。据说它是由十二世纪爱尔兰修道士马拉基写的书，在十六世纪时被人们发现。

其中首先从马拉基生活的一一四三年开始，到世界结束共预言了111位教皇的特色。事实证明，历代教皇的性格与其预言都非常奇妙的符合。

例如给马拉基同时期教皇格雷斯迪努斯二世的评语是“来自台伯河”，事实上这位教皇正是出生于台伯河边。还有13世纪在位的克雷古利乌斯九世被评为“奥斯迪亚之鸟”，而其在奥斯迪亚教会中当枢机卿时用的正是鹫的徽章。

当该书被发现的时候，世人在惊叹的同时也投之以疑惑的目光，是不是某个十二世纪的人所干的恶作剧呢?

但是经过二百年的时间这种怀疑消失了，就连书中关于16世纪以后出现的教皇的评语仍然与教皇本身非常一样。

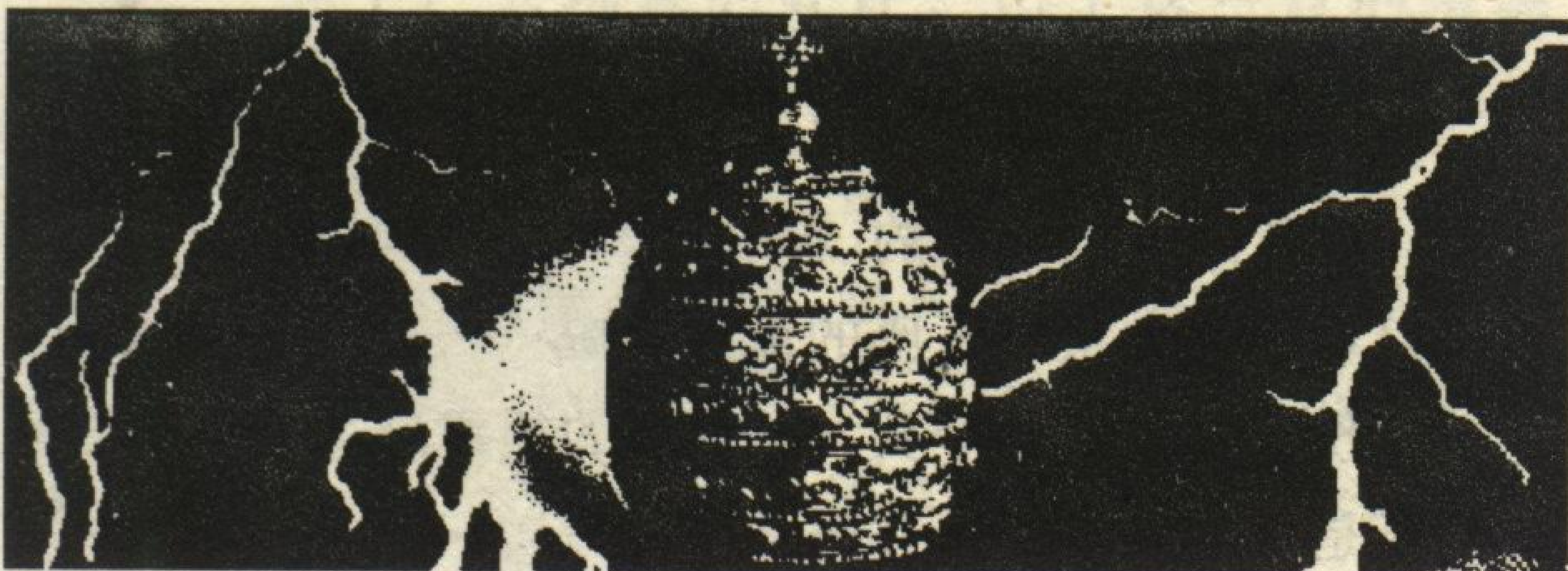
例如18世纪的克里曼斯十四世在预言中被命名为“快跑的熊”，实际中他父亲家族的徽章中确有一只跑动的熊。还有，与拿破仑发生争执的19世纪的比奥七世，行为就象预言中那样是“贪欲的鹫”。

还有第110位教皇——现在的优哈内巴乌路二世被写为“太阳之劳动”，实际上他在受圣职之前是在石场的“劳动者”，至此可以证明马拉基的预言是完全成立的。

这本预言书中的预言并没有就此结束，在优哈内巴乌路二世之后的第111位教皇被称为是“最后的教皇”。

书中给此人所下的评语是“橄榄之光荣”。橄榄在《圣经》中是希望的象征。乘座方舟的诺亚，通过鸽子带来的橄榄得知洪水结束;而且在联合国旗中也使用了橄榄。

但是，这具体所指又会是谁呢?现在我们还不清楚，而且为什么第111人是最后的教皇也还没有答案。但是，关键的是这本预言书的最后一段：“在罗马圣厅接爱迫害的期间，罗马人的西蒙(基督教十二使徒之一)来到教皇的座位。在众多苦难的旋涡中，专司牧羊。当苦难结束后，七丘之城将崩溃，可怕的审判来到。”



也就是说，在教皇的时代结束时，等待我们的是悲惨的结局。到底在马拉基眼前浮现了什么样的情景呢?其中唯一可明确的便是此事将发生在并不遥远的未来!

警告第三次世界大战爆发的霍比族传言

世界上无论哪个民族的神话或传说，以及与之相伴的宗教中“终结预言”一类的东西都有许许多多。

但是美洲的先住民族(印第安)中，具有最古老历史的的霍比族却稍稍与众不同。在他们的终结预言中，常常会言中现实生活中的一些事情。



最初的霍比族预言没有文字的形式，只是靠口传而一代代传流下来的。到了本世纪终于集成了由长老丹卡秋巴叙述而成的《从生命开始到净化之日》一书，并被美国研究者布蓝克·沃达斯归纳成为《霍比之书》，当然这两者是完全相同的。

根据其内容，做为地球灭亡的征兆，将会按如下步骤进行：

1、由马之外的东西驱动，并由数个圆球连接而成的马车会由白人发明。

2、空中形成通道。

3、空中结成蜘蛛的巢。

4、积满灰尘的葫芦使大地破灰。

5、“白色兄长”出现，把世界引向和平。

6、如果从西方到来冷酷的民族，大地将被破坏，地上剩下的只有蝼蚁。

现在我们很容易便可看出：1是列车，2是飞机，3是电波的发明，这些都可以理解。接下来4可能是指广岛与长崎投下原子弹的事。

如果至此全部言中的话，那么我们便要注意5和6了。

5的白色兄长是指在他们传说中传统的救世主，但是具体是指哪种人还不清楚。

还有6是指将至的地球灭亡，恐怕是指因核战争而导致毁灭性的破坏，对应这些可能会有以下阶段：

“第三次世界大战是在古老国家中由最先受到光的人诱发的。由于原子爆炸和放射能，美洲人类与大陆都灭亡了，只有霍比族和其故乡做为逃亡的绿洲而保存了下来。”

古代国家可能是指那些古代文明繁盛的国家，但是“光”具体是指什么呢？这也不清楚。

这是较具体的预言，并不是总结的什么“神话”，我们看来只有期待“白色兄长”的到来。

关于“泰坦尼克号”沉没的预言

由于美国影片“泰坦尼克”的缘故，这艘于1912年沉没的豪华客轮几乎是无人不知，无人不晓了。但是你是否知道早在该船沉没的14年前，便已有人对此作出了预言。

1898年，在英国出版了一本名为“泰坦的灾难”的小说，作者名为莫肯·罗伯特桑。他当时只是一个名不见经转的小人物，这本小说发表后也没引起人们的注意。但是，在泰坦尼克号沉没的同时，他的小说却突然之间成为了万众瞩目的焦点。

这也难怪，莫肯小说中描写的情节中几乎就是泰坦尼克号沉没的全过程，就像是作者通过时间机器目睹了一切一样。小说的泰坦号客轮全长244米，排水量7500吨，乘客为3000人。实际上泰坦尼克号全长269米，排水量6600吨，乘客为2224人，两者的数据基本相同。下面再让我们来看一看书中描写的遇难经过，泰坦号在大西洋作处女航的时候，遇到大雾，最终与冰山相撞，右舷被撞破，当时的航速为25海里。另一方面，实际泰坦尼克号也是在大西洋上作处女航，因遇到浓雾而撞到了冰山，受到破坏的同样是右舷，当时其航速为23海里。小说提到的遇难时间为4月，而泰坦克号的悲剧正是于4月14日发生。

这些惊人的相似，难道纯属偶然吗？究竟作者是如何预见了14年后发生的事件呢？当有人就这个问题问起莫肯时，他自己也说不清楚，只说出了以下一句话：“我的作品是于来自灵界的看不见的朋友共同写成的。”这样的回答反而使得整个事件更加扑朔迷离了。

把世界引向毁灭的恶魔之子……

在俄国正教根深蒂固的19世纪的俄罗斯，有许多称为“圣者”的人。他们向民众传教并且深受崇拜。他们留下了多种圣典，其中之一是名为索罗比约夫的圣者所著的预言书——《安奇利斯特》，书中对人类的未来作出了戏剧性的描写。

时代是20世纪末，在被日本打倒面临崩溃的欧洲，出现一个男人。他的年龄是三十三岁，既是世界少有的思想家，作家、也是社会思想家。他认为自己是神的后继之人。但却骄傲的成为了恶魔。神的后继者却在不知不觉间成为了恶魔的后继者“安奇利斯特”（反对基督者），从恶魔处接受启示的他写了一本“通向万有和平及安宁之路”的书。此书对世界中勇现的各种问题都进行了解答及解决，在世界



上最为畅销。由于他具有了大批支持者而一越成为了欧联邦的“终身大总统”。

由他而统一了的欧洲开始正式解决各种样的问题，力图实现复兴。欧洲被他所拯救了。人们认为只有他在才能使欧洲持续繁荣，简直是“20世纪的拿破仑了”。

他也受到各种宗教信仰的人们的尊敬，于是自称为“宇宙唯一神的化身”，他吸收“引发奇迹的魔术师”加入己方，用魔法来控制人们。

但是事情急剧发生变化。因为基督教的“神之子”就应该是犹太人，然而他并不是犹太人。这件事不知何时在人们之间互相传告，犹太人对此十分愤怒，他们本来认为他也是同族的人，尊敬急速转变为憎恶。

于是他下命令虐杀犹太人及基督教徒。终于“安奇利斯特”的本性显露出来了，而由此把世界分为两方的大战开始了。

这场战争中没有胜者。正当各地的战争展开时，大地发生地震、火山爆发、全世界一下子走上了毁灭。“安奇利斯特”也一样被卷入了地底结束了生命。

当残局结束，安宁重归之时，耶苏·基督再次降临……这是在“安奇利斯特”中描述的末世之象。与其说是预言，这更象是壮观的戏剧。让人觉得索罗比约夫是不是在幻想中写的的呢？但是20世纪还没有结束，所以也不能说“预言错了”。世纪末33岁的“安奇利斯特”已在这个世界上出生了，今后的几年间也许你要注意一下欧洲了。

最不吉利的数字“666”之谜

在日本不吉的数字是“4”，但在欧美不吉的数字是“6”。特别是3个6并列的“666”是种忌讳。这是由于关于“666之兽”在《约翰之默示录》中的警告。

然而，具体来说“666之兽”是什么东西呢？

事实上在《约翰之默示录》中在“666之兽”的前一页有“第一之兽”出现。

“人们看到从海中走出一只怪兽。它有十支角和七个头。在这些角上有十个王冠，头上则写着不同的冒犯神的名字。我看到这只兽象豹、脚象熊脚、口象狮口。神龙给这只兽以自己的力量和王座的最大权威……

打伤这只兽的一个头，即使伤的很重这个伤口也会恢复。于是所有人都害怕并服从于这只兽……”



在"第一之兽"身上留下了独裁者的形象，接着"666之兽"出场了。

"另一只兽从地下走出，这只兽有两只小羊角似的角，说起来像只龙。这只兽在先前的兽面前行使所有的权力，任所有人朝拜先前恢复重伤的兽。"

"第二只兽"让人们朝拜，如有不朝拜的人就要全部杀掉。

它在所有人的右手或额头上留下刻印，如果不是有刻印的人，无论是买还是卖都不行。这个刻印是那只兽的名字，或者是其名字的数字。聪明人会想兽的数字会有什么意义呢?数字是指人类，而该数字正是666。

这只"666之兽"是指什么呢?到现在有各种各样的解释。有时被说成是残杀基督教徒的暴君尼禄，有时被认为是侵略欧洲的成吉思汗。俄国文豪托尔斯泰在其名著《战争与和平》中暗示是拿破仑。最近，希特勒和斯大林也成为"候补者"。无论是哪个，其共通的一点便是他们都代表了世界上著名的独裁者。

但是在《约翰之默示录》中"666之兽"出现后出现了世上的理想之地"千年王国"。然而现实中，无论哪个独裁者过后都未出现过"千年之国"。而征服全世界的独裁者至今仍未出现。

那么"666之兽"代表的独裁者也许会在以后出现，在能够毁灭世界的时代出现的可能性是极大的。

在《旧约·圣经》中暗示的切尔诺贝利核爆事故!?

1986年4月26日，原苏联的乌达拉那地区的切尔诺贝利发生核爆事件。当时散射出大量的放射能，许多人因此遇难。核爆事故带来如此的危害，有许多人都深深感到了恐惧。

但是如果了解事实也许人们又会感到另一种恐怖了!

你也许知道《约翰默示录》吧，这是位于《新约·圣经》中最大的极为特别的一篇。圣经的大半是"记录"基督言行的文书，相反只有这一篇是"预言"未来的部分。其中描述的未来，恐怖得令宗教改革家马丁·路德甚至犹豫是否该把它译成德文。

天使奏响七个号角，每一个号角都是对应一个悲剧的警告，第三个号角吹响时"火炬般燃烧的巨大星星从天而降，落入三分之一河流的水源之中。这颗星星的名字是'苦蒿'，三分之一的水变得象苦蒿一样苦，因此许多人死了。"

人们也许会想，这件事与核爆又有什么关系呢?实际上这里已有了所有的暗示："苦蒿"译成俄语就是"切尔诺贝利"。

也就是说巨大星星指原子核电站，第三个号角是对应该事故的"警钟"。事实上，该事故造成的污染，不用说水，甚至涉及动植物及人体。由此回到头来看，这难道不是个明确的暗示吗?

第三个警告已成现实了，再注意一下第一、二个警告吧。

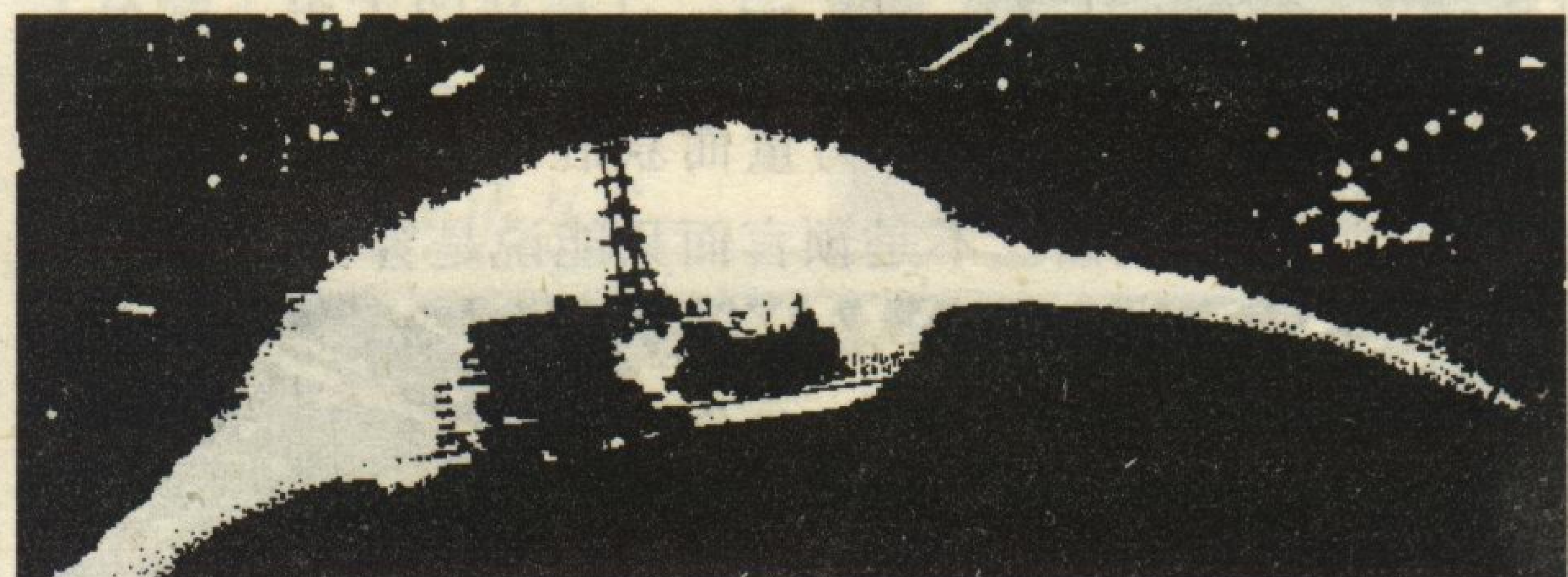
"第一个天使吹响号角，于是产生的混着血的冰雹和火投到了地上。地上的三分之一在燃烧，树林的三分之一烧着了，所有的青草烧着了。"

这可能是在暗示在地上的可怕的战争。两次世界大战，越南战争，中东战争等，20世纪的人类多次燃起了战火，战争带来的灾难是无法弥补的。

第二个号角会引起以下现象："燃着的火山一样的物体投入到海中。海的三分之一变成血，住在海中的生物的三分之一死亡，三分之一的船只毁坏。"

这有许多解释，一说是指先前的海湾战争。"燃着火的山一样物体"指坦克或石油提炼石等，"投入海中"是指重油，结果此场战争确实是牺牲了许多海洋生物。

从第一个号角到第三个，七个中的三个已响起了，这都与进入本世纪后的历史事件密切相关。那么，剩下4个号角吹响的日子也许并不遥远了。



印度教教典《玛哈巴拉达》暗示的核战争的恐怖

1945年8月美军在日本的广岛和长崎投下了原子弹。这次世界上首次投下的原子弹的威力惊人，城市在一瞬间毁灭，共有十多万人丧命。

这在人类史上最残忍的地狱之景象却从太古时代就被预见到了，古代印度教的教典《玛哈巴拉达》中明确记载了该事件。

所谓的《玛哈巴拉达》是称为"描述巴拉达族战争的大史诗"的大型叙事诗，是4世纪时期的东西，但描述的却是5000年前——公元前3000年时期的事情。

但是其中关于战斗的描写却不象是5000多年前的战争，而且远远超越了运用导弹等的现代战争：

"聚集了宇宙之力，
却只是一个飞行的道具，
象一万个太阳般明亮，
白热的烟与火住，
在光辉中升腾。
那是未知的武器。
铁的闪电是巨大的死亡使者。
布利休尼和安达卡的全民族被变为灰烬，
尸体没有被烧尽却无法分清，
毛与爪脱落，
器皿被粉碎，
鸟儿们变成白色，
在数秒之内所有的食物被污染。"

读起来，这简直是在描写核导弹投下后的大量毁灭和带来的放射污染。

在太古时代为什么会有这样的记述呢？是谁见到了，还是凭想像而写成的呢?至今这仍是个谜。

还有，这是预言广岛、长崎的惨剧，还是描写未来的核战争呢?没有人知道。书中描写之详细甚至有人认为5000年前已有"核战争"发生，但这明显缺乏证据。

另外在本书的一节中写道："与对人类的预言一同还有对人类的警告：

"沉醉于胜利的人们，
无慈悲的邪恶之人，
运用铁之闪电的人们，
正是那个民族的灭绝者。"

这似乎是说那些因核力量而获胜的人也同样因核力量而灭亡，这一段话已不是预言而只能说是警告。



《死海文书》中描写的"光"与"暗"的最后战斗

1947年在死海之畔的古姆兰洞窟，发现了本世纪最为惊人的古代文献。

书中记述了从公元前三世纪到公元二世纪，内容大半是《旧约·圣经》的抄本，由此，这部古文书被称为《死海文书》。

但是其中也包含《圣经》中完全没有的文献，而其中所记叙的正是真实的战争的情况。

首先其中记叙如下："这是在世界终结对聚集在一起



的以色列所有民众的戒律。"

该文书发现第二年的1949年，以色列建国。从公元前70年以后，"以色列全民众聚集在一起"，这是头一次，这会是偶然的吗？正巧与以色列建国相符的这本文书中记录的是对1948年之后，也就是对现代的暗示吧。

之后展开的是"光之子"以色列人民和"暗之子"恶灵间的战斗。

"光之子们的最初攻击，面对作为暗之子的也就是哈利亚鲁(恶灵)的军队首先攻击了。"

"他(光之子)的愤怒截断了哈利亚鲁的角。现在是拯救神之民的时候，是消灭所有哈利亚鲁者的时候了。"

"光之子们奋起攻击邪恶，哈利亚鲁的军队一再退却，光使敌人后退。于是神之女鼓舞了光之子们的心，第七次攻击时神之子打碎了一切。"

通常教典中描写的"最终战争"，首先是"恶"先对"善"发动攻击。然而在《死海文书》中却相反，是善的光之子对恶先发制人。

这个记述中仍有不明之处。古往今来所谓战争就一定会有"恶"或"善"的一方，客观上无论谁都认为己方信奉的才是正义——善。但是这里的"暗之子"具体是指什么呢?

以色列建国已50年了，答案出现之日也许并不那么远了。

战乱不断的世上出现的救世主名字是……

古代印度产生的印度教中有一些称为"布拉那"的圣典，与别的宗教教典一样，其中也记录了人类灭亡的情况。不知什么原因，那个时期也是现代。在"布拉那"中，人类的历史分为4部，即"古利达·尤加"、"多雷达·尤加"、"特瓦巴拉·尤加"、"卡利·尤加"4个时代。

在"古利达·尤加"时代，正义与法统治世界。人类不会生病，所以可以活到大约400岁左右。

接下来的"多雷达·尤加"和"特瓦巴拉·尤加"时代，正义与法逐渐减退，而邪恶产生并引发混乱。因此到了"特瓦巴拉·尤加"时代，人类的寿命为二百岁，减至以前的一半。

最后到来的是"卡利·尤加"时代，此时正义与法与最初的"古利达·尤加"时代相比减到了四分之一。失去了慈悲之心的人类在欲望的驱使下行动，引发了饥饿与灾难，



人类只能活不到百岁。

“卡利·尤加”的“卡利”是在印度神话中出现的破坏女神。

这个时代是战争的时代，受卡利女神煽动而不断发生战争，最终宣告了“卡利·尤加”时代的完结，人类也走到了末日。

有人认为“卡利·尤加”时代正是现在。的确，仅在20世纪中就发生了两次巨大的世界战争，之后有朝鲜战争，越南战争、中东战争、海湾战争，世界上战火不断。事实雄辩地证明了现在就是最后时代——“卡利·尤加”时代。

但是与其他教典同样，其中也留有挽救的方法。“卡利·尤加”结束时，“救世主”出现。他是名为卡利奇的骑白马的骑士，卡利奇消灭了恶，于是世界又回到了“古利达·尤加”时代。但是其中没有记录何时发生，无论那是哪一天，现在的人类都应该时刻警惕，停止无谓的战争。

古代巴比伦楔形文字宣告的地球灭亡之时

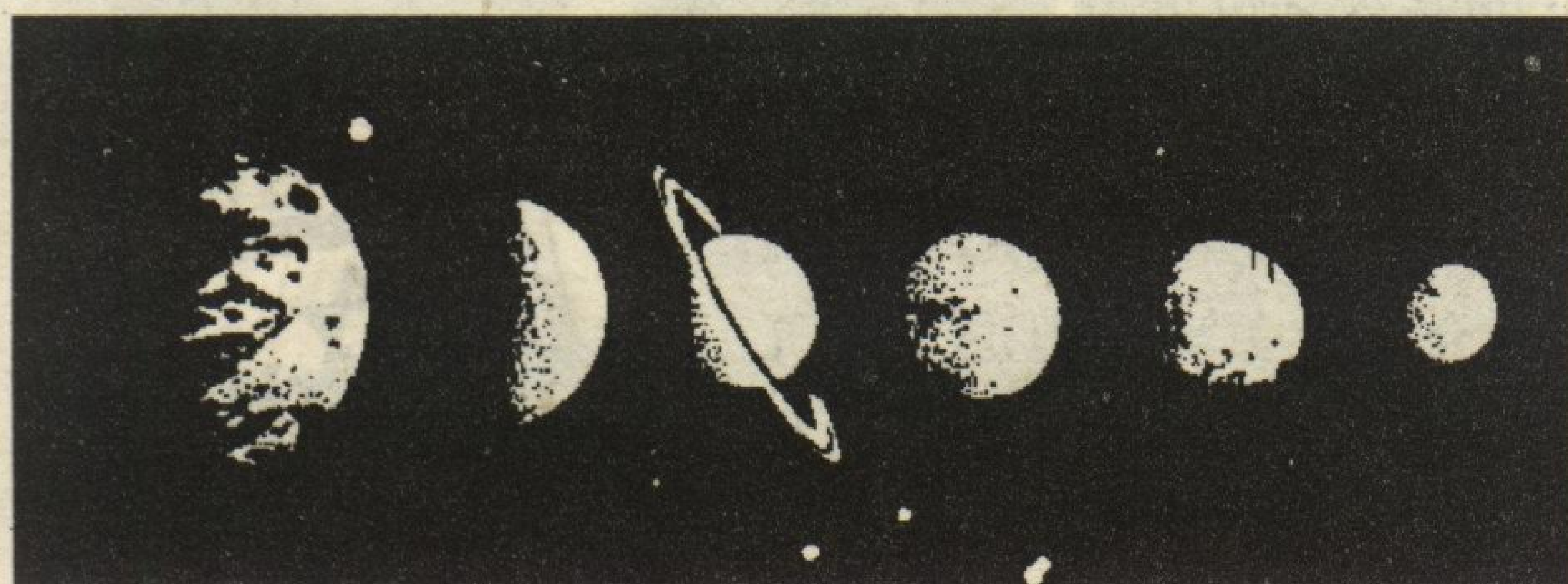
说起星占，恐怕很多人都十分熟悉。由出生的星座而知道这个人的“运势”，没有比这更加方便的了，也许你也曾买过这一方面的书籍吧!

但是星占不但历史悠久，而且极为深奥。从公元前的太古时代到今天，称为星占术师的人只有很少几个，而诺查丹玛斯就是其中之一。

占星术师主要占卜的并不是个人的“运势”，而是国家的存亡、人类的未来、地救的灭亡等壮大且重要的事情。

距今2300年前，在底格里斯|幼发拉底河流域的古代巴比伦，天体观测非常盛行。于是产生了太阳历，这是现代星座的基石。关于占星术而产生的预言也就流传下来。

该预言由历史学家、星占学者哈罗索斯用古巴比伦独特的楔形文字在湿泥板上写成，虽然那个粘土板没有保留下来，但被300年后的古罗马诗人赛内卡发现，并依据原文记录如下：



“哈罗索斯说，现在在不同轨迹上行进的诸行星聚于巨蟹座中，当它们全体贯穿成一条直线的排列时，地球上的万物将灭亡。”

这是古巴比伦时代对地球将发生变异的预言，这也敲响了当行星直列时是最危险时刻的警钟。

但是巨蟹座的行星集合成直线的话，现在看来还早，针对哈罗索斯的预言，也就是说地球现在还很安全。

指示人类灭绝的《叙利亚语巴鲁克默示录》

读了诺查丹玛斯的《诸世纪》和《约翰默世录》之后，我们还可以用名为《叙利亚语巴鲁克默世录》的预言书作为参考。

这是由公元一世纪的犹太人著成的，之后又长期被埋藏，被发现是在六世纪的叙利亚语《圣经》的抄本中。

这本书最大的特点是毁灭的内容被细分为十二个项目，这些项目并不是按顺序进行的，而是相辅相成的到来。相反，检查一下这十二个项目是否出现在世界上，就可以明白毁灭已进行到哪种程度了。



首先，第一项是“震荡的开始”，这指什么还不清楚。但是此后的现象是在说现代的事情。例如第二项“要人之杀害”就已发生了，美国总统肯尼迪、韩国朴总统、瑞典的巴鲁美首相、以色列的拉宾首相等要人相继中弹倒下。

第三项“许多人死亡”也同样，第四项“剑被拔出”也是，人类无限止地反复进行着印证预言的事情。

第五项“饥饿与干旱”，这在非洲不断造成深刻地悲剧。

第六项“地震与地裂”也在世界各地发生了。而1995年的阪神大地震给日本带来了巨大的悲剧，第二次关东大地震袭击东京也常常被人提起。

接下来的第七项没有原文，第八项是“大量变异、恶魔出没”。与之相近的现象，近代好象还没有。但是犯罪者年龄低下化，无差别杀人增加，或许恶魔已经探出了头。

关于第九项“出火”还没有在世界大城市中发生。但是把“出火”扩展到核电站方面来看的话，事态就更加严重了，在切尔诺贝利的核爆已“出火”，在日本也发生了“もんじゅ”和“ふげん”等核事故，令人记忆犹新，不知何时又会发生新的大事故。

第十项“不道德与亵渎”也在西方世界大量蔓延着，日

本也一样，交际中的官僚渎职等现象在侵蚀社会，而且年年恶化，这都是众所周知的。

第十二项“以上的灾难全部出现”，如果以上的这些灾难齐全的话，人类与地球就走向灭亡了。也许现在我们已经有一只脚踏进了深渊。

二十一世纪欧洲联合统治世界

《旧约·圣经》中有许多预言“将至的终结”的文章。其中包括呈现异彩的《但以理书》。据说这是个名为但以理的犹太贵族被囚于巴比伦时写的书。

书中预言了在世界灭亡之前出现的4只怪兽。其中描写如下：

“第一只象狮子般却生出鹫的翅膀。”

“第二只兽象只熊，横躺着睡觉了，口中衔着三根肋骨。”

“接下来的另一只兽象豹子，背后有4个鸟翼，有四个头，这只兽被赋与了权力。”

“第四只兽恐怖且非常强大，它有铁齿，对咬不碎、吃不掉的东西用脚踩。与别的兽不同，它有十只角。(略)第四只兽于地上建起第四国，与别的国家不同，他们要占尽所有土地，踏碎、打破一切。十只角是这个国家中的十位王。”

然后是“第四只兽”灭亡后，救世主出现挽救地球的故事。

这其中的问题是，每只“兽”指的是什么，对此很久前就有各种解释，其中一种是“指公元后欧洲的历史”。

这样的话，“第一只兽”是指神圣罗马帝国，该国的纹章是双头鹫，与“生着鹫之翼”的记录相一致。

还有“第二只兽”是指由俾斯麦而统一的德意志第二帝国。第二帝国通过三次战争及打败丹麦、奥地利、法国而诞生，预言中“口中衔着三根肋骨”就是其象征。

“第三只兽”是指希特勒的法西斯第三帝国，而第三帝国的象征应是以“豹”、“虎”为代号的战车部队。与“豹一样”相一致。

如果这些推测正确的话，“第四帝国”还不存在。

有可能性的可能是最近的EU(欧盟)。与前三个不同，这是十几个国家的联合体。“十只角是这个国家的十位王”，则是其代表。

EU还刚刚起步，没到“非常强大”、“占尽全部土地”的状态。但是也许可以看到其今后的发展，也许会有EU统治世界的那一天。

《旧约·圣经》中暗示的犹太民族苦难

1948年中东建立了犹太人的以色列国，他们拥有自己的国家，这已是2000年前的事了，散布于世界各地的犹太人舍弃了一切向以色列集中。

众所周知，犹太人的历史充满了苦难，追溯到2300年前的公元前1300年，他们在摩西的带领下离开埃及前往“神指定之地”迦南，这就是在《旧约·圣经》中的“出埃及记”，他们最终建立了以色列国。

但是不久，这块土地分别被埃及、巴比伦、波斯、希腊所征服。公元前70年，犹太人被罗马帝国赶出这里，他们成为了在世界流浪的人民。

这其中有不可思议的事实，他们以后的苦难，逐一在《旧约·圣经》中有暗示，这被称为“三大预言书”——《依赛亚书》、《艾利米亚书》、《艾赛奇艾鲁书》。

这些书是以色列王国被他国侵略，并陷入危机时写的，是针对当时状况，为给犹太民族以希望之光而写的。

针对在3000年后的今天也没有失去光芒，相反它反而形象地形容了犹太人历史上的种种苦难。

例如，“主啊，从地的一边到另一边，你将散于人民之间，在各国人民间，你只要有一息就不能停下来休息”。

这里的“你”当然是犹太人，这正是指在20世纪以色列国之前的犹太人的状况。

还有关于以色列建国有以下记录：

“我把你们从各国间带出，从各地集中，带你们去你们的土地。”

“荒弃的土地将成为伊甸国，被荒废破坏的城镇成为人们居住的有城墙的城镇。”

但是他们的苦难并非就此结束，预言对以后的“中东问题”也有所提及：

“你来自北方自己的地方，与众多人民相伴而来，他们是骑马的大军团。你要去我的人民以色列去，象覆地的乌云般。”

这里的“你”是指威胁以色列的人，预言并不是指过去的中东战争，而是暗示以后的事态，事态将发展如下：

“‘科古’袭击以色列土地之日，在那一天，主说：‘我的愤怒在燃烧，我具有热情与愤怒之火。在那一天，以色列大地发生地震。海中的鱼、空中的鸟、野外的兽，地上的一切以及人类都在震动，山崩地裂，所有城墙倒塌。……我用疫病与流血制裁他，我让大雨、冰雹、大火和硫磺投向他与他的军队及人民。’”

这里似乎是在暗示如果中东地区再次发生大战，那么后果将会不堪设想。

——未完待续

在下次的文章中，我们将会介绍有关“泰坦尼克号沉没”、“戴安娜王妃遇难”以及“阪神大地震”等的预言。











问题一

请问左面哪一幅图是罗伯特·加西亚在“龙虎之拳外传”中的形象,请写出正确的答案。

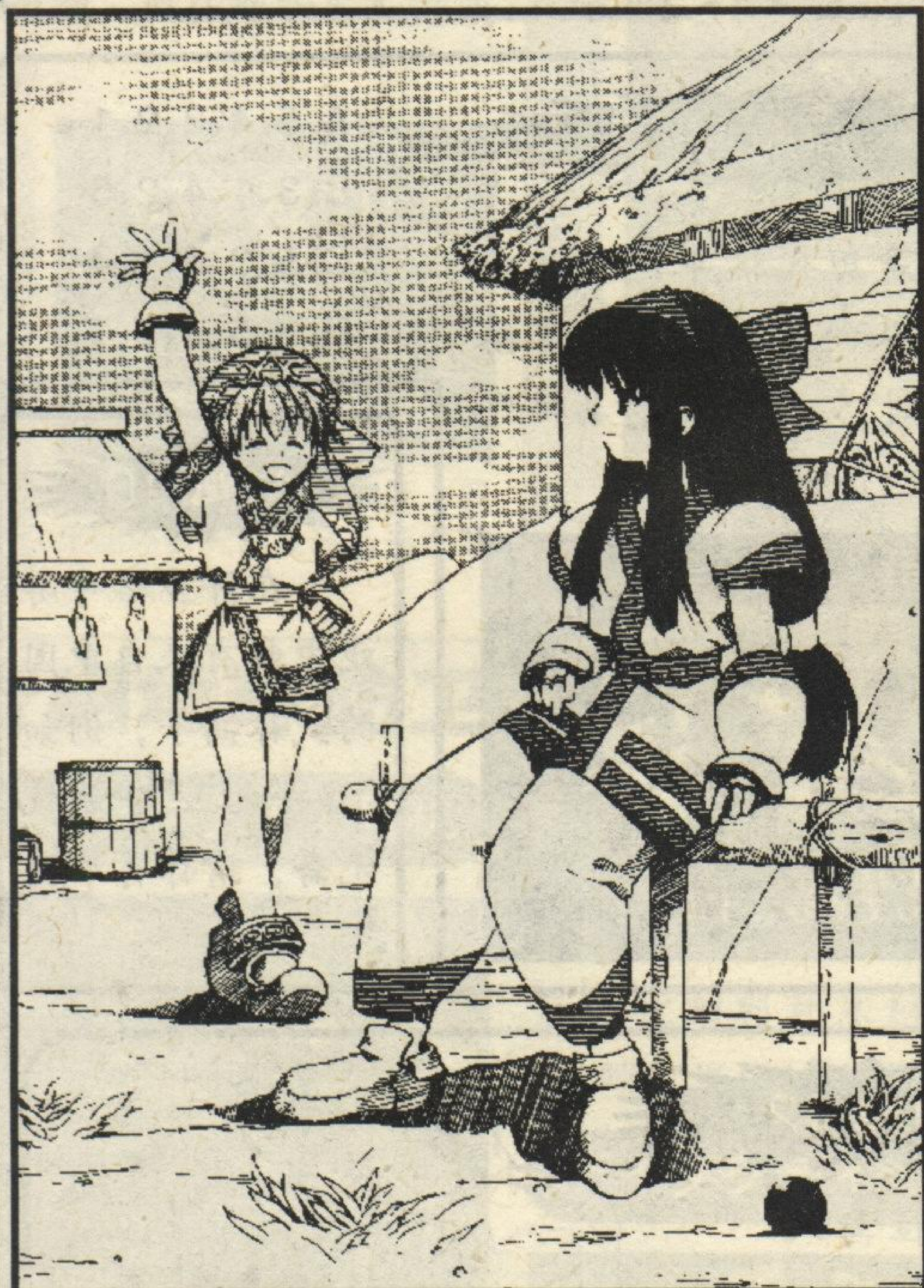
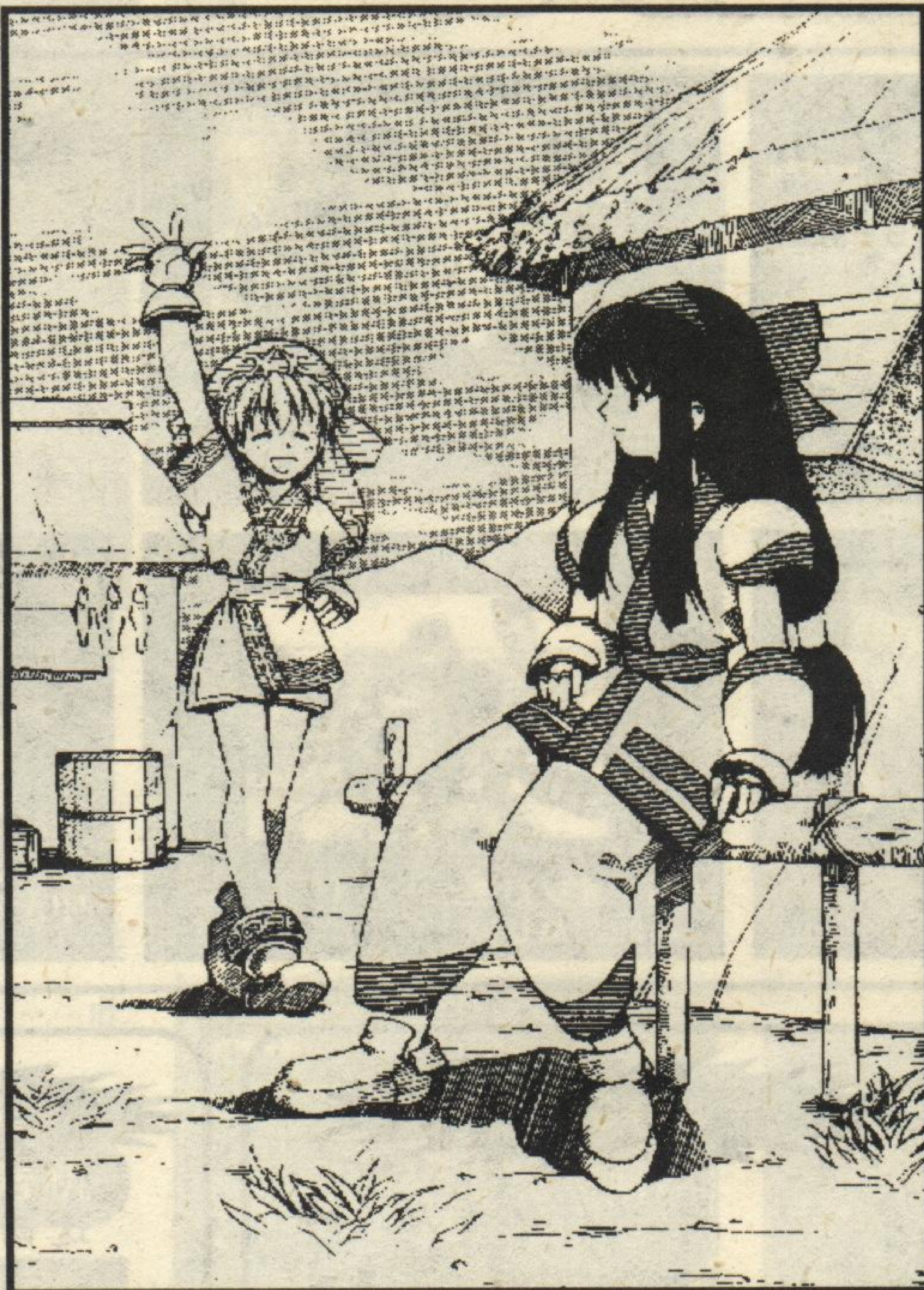
问题2

请问,你是否知道1998年本刊哪一期的杂志是用“侍魂”中的人物作为封面,请把正确的答案写出来。

公告

大家在回答完每期“娱乐回廊”的问题之后,可将答案速寄至编辑部,我们会从回答正确的读者中抽取15名发给奖品。

为了能让更多的读者参与到这一游戏中,所以我们特别把每次抽奖的时间延长。也就是说,1月号问题的答案我们会在3月号杂志上揭晓,与此同时公布中奖者的名单。希望所有读者踊跃参加。

问题3

在左面的两幅图取材自“侍魂”,右面的图中与左面的图有着几处明显不同的地方,请问共有几处,分别在哪里?

(注意:印刷方面所造成的画面颜色深浅差异并非问题中所指的不同之处,所谓不同应是指多出或少掉的画中的要素,所以其它内容一概不包括在答案之内。)

问题4

请问,在“格斗之王’98”中哪一支队伍的平均身高最高,哪一队平均身高最低,请从下列答案中选出正确的一个:

A. 美国运动队最高,中国超能力队最低

B. 巴西队最高,中国超能力队最低

C. 草雉队最高,女性格斗家队最低

问题5

有许多受玩家喜爱的游戏均被厂商系列化,例如:“最终幻想”已推出8代。请你想一想有哪个作品推出过5代以上,然后举出5个系列。

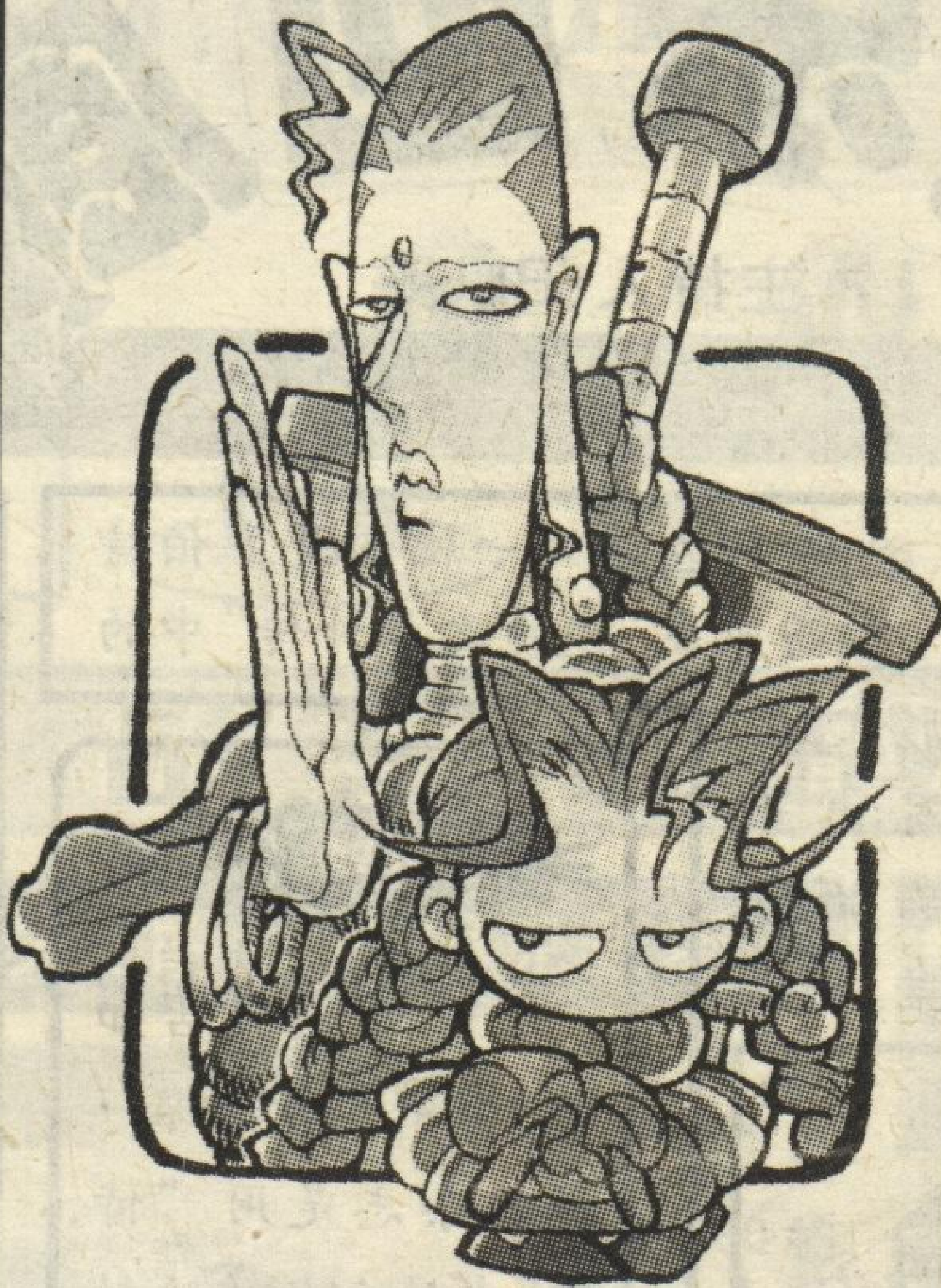


问题6



请问，你知道樱花手中剑的名字吗?

问题7



请问,在"恶魔战士"系列中,多诺万的身边总会有一个小女孩出现,你知道她的名字吗?

问题8



众所周知，草雉京与八神庵是一对生死冤家，像他们这样的宿敌你还知道有哪些呢？请举出5对来。(注意,游戏类型可以不限。)

问题9





这是历代格斗之王游戏中巴西队的结尾画面，请按从'94到'98的顺序将其排列出来：

A. 5、4、3、2、1
B. 3、1、4、2、5
C. 5、3、2、1、4
D. 3、5、4、2、1







问题10

在许多格斗游戏中都有来自中国的武林高手，例如"格斗之王"中的镇元斋，请你再举出十个。

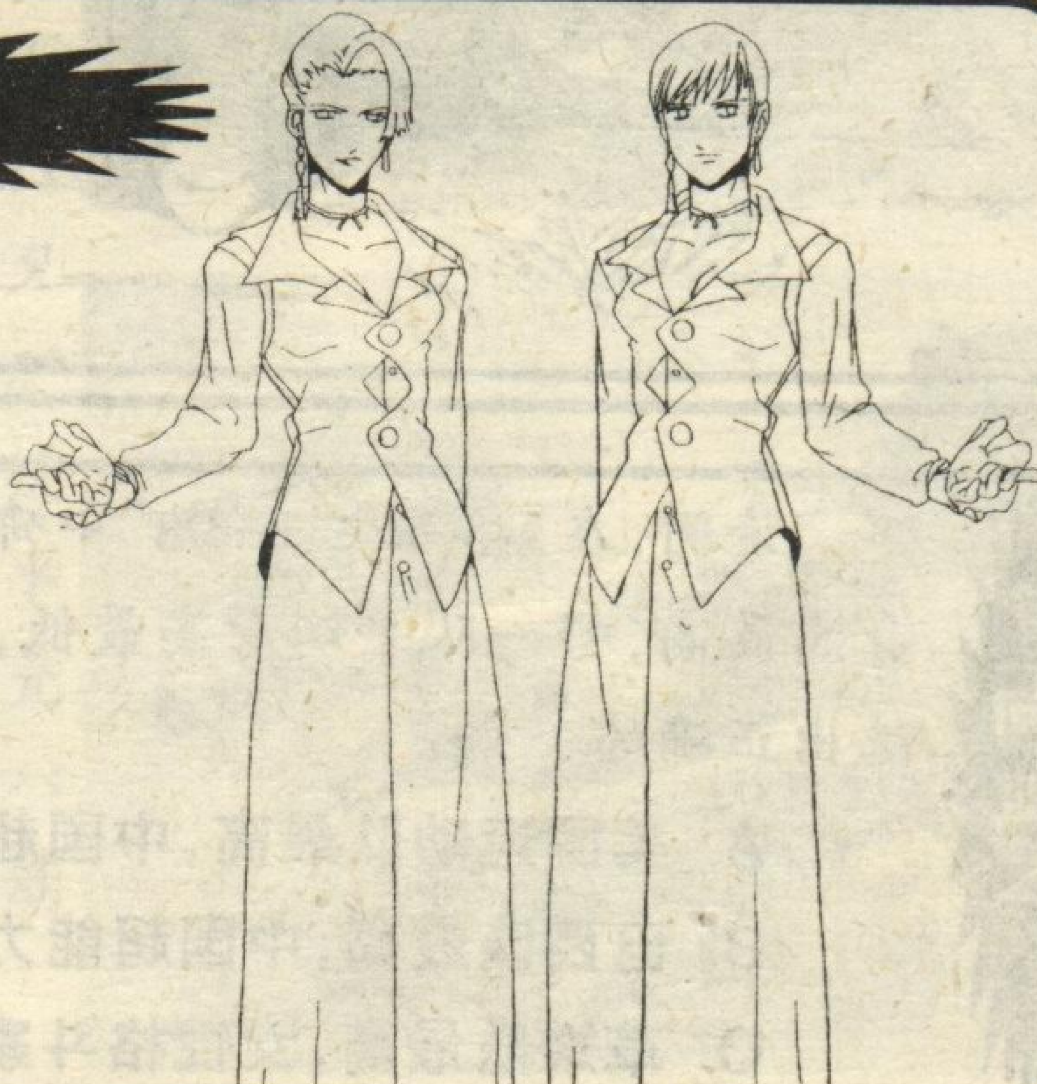
问题11



请仔细看左边的阴影,请问这究竟是下列答案中谁的影子?

A. 特瑞·伯加德
B. 罗伯特·加西亚
C. 安迪·伯加德
D. 金家藩
E. 御名方守矢

问题12



这两位与八神一起组队的女秘书——玛卓、薇丝,你知道她们谁来自"格斗之王'94",谁来自"格斗之王'95"吗?请写出正确答案。

编读往来

新刊第二期

责编 默文

无责任论谈

——看 98. 12《T&P》随想

一九九八年十一月二十七日，“一个非常普通的日子,秋季的凉爽滋润着人们的闲情。”(某君:这两句话怎么看着这么眼熟?）却不知历经整整半年的炒作，DreamCast 终于在这一天闪亮登场。这一天也是笔者有生以来第一次无偿献血的日子，其深层暗示是否意味着终有一天我会因 DC 而“出血”呢?想来未必吧,至少现在还不可能远赴东洋抢购刚出炉的新鲜 DC。

不得已,只得靠在椅中再次翻动手中的《T&P》,这是 98 年度的最后一期了,其实也不对,《T&P》的出刊时间一直很早,想必“新年快乐版”元旦前定能取得。“求新! 求变!！求突破!!!”的那则消息确实惊人,增彩页、送别册、不加价,哇! 好好哦! (呈出少女状)如此实乃百姓之福，大众之福也! 可细一想，又觉不妥，要是这样杂志社还盈利，那么之前的水份……是赔光还是榨干? SEGA 发言人曾在土星多次降价后称:“我们现在是卖一台(SS)亏一台,主要靠软件销售来维持成本……”或许主编自有生财之道，并不在乎这点蝇头小利,“把目光放远一点嘛!”

P4. DC 游戏 ELEMENTAL GIMMICK GEAR 的介绍重复了：P5. TALES OF PHANRMSIA 的介绍中有一句“亦追加了不少新故事的加入配音”，读不通；P78“日本《电击王》……”那一段中“1000 万以下 10%应为“1000 万台以上 10%才符合逻辑;P79.“优点 4”中，《机动战士商达》的“商达”为何物?……此类错误每期杂志(其实是每本杂志)都有,也不必深究。

DC 的游戏有专题报导，而新作指面与追踪中除 N64 中一款稍添色彩外,已完全被 PS 占领。N64 可美其名曰:“万绿丛中一点红”,可 SS 就全然是一朵昨日黄花了。很庆幸当年没有轻信某人而去为 SS“出血”,至少现在手中的 PS 还能支撑一段时间。刊中的奇特现象之一——游戏攻略均是 SS 的,这可能是为了某种增衡吧! 近几期的攻略有弱化的迹象，是缺少好的攻略稿件吗?从“每月 10 号,一把开启宝库的钥匙!”中,似乎找到了答案。此时突然有所领悟，杂志社既然出了另一本书籍,那么就算《T&P》售价低一些亦可把宝押在《广场》上,所谓“东家不打打西家”,再加上广告部人气攀升,各编辑涨薪有望。

《T&P》正在朝着信息、分析、评论、艺术欣赏的方向发展，风格稍显另类前卫，想来新年改版后文化气息更为浓郁,但“四格连载”均摘录,游戏评论时效差,撷梦剧场略造作,编读往来排版乱。”却依然是不大不小的问题。非常喜欢电玩风云录——一梦苍生，但长期连载的话，文章质量是否会缩水呢? 或许是杞人忧天吧(某君:???)。“名作大家谈”中有两位朋友对史氏的游戏或史氏本身颇有微词，幸好新作介绍中《沙加异域篇 2》的清新风格与《FF8》的惊人画面让人释怀,有趣的是三位评 GAME 者不约而同的将史氏的游戏与所评游戏比较，看来 SQUARE 的非凡之处就在于能让支持者与反对者牢牢记住她的存在。

慢慢合上书页，于是提笔涂鸦，面对书桌是那一摞电玩杂志，不免陷入沉思。一九九九年将是游戏历史上商战最激烈的一年，国内电玩媒介的竞争亦是如此,“战争的气息雾霭沉沉，裂变闪灭的战火中唯独我们负手长吟，权作历史长河的无名一石。”(某君:喂,人的忍耐是有限度的!)

江苏昆山　王伊浩





心有明镜台

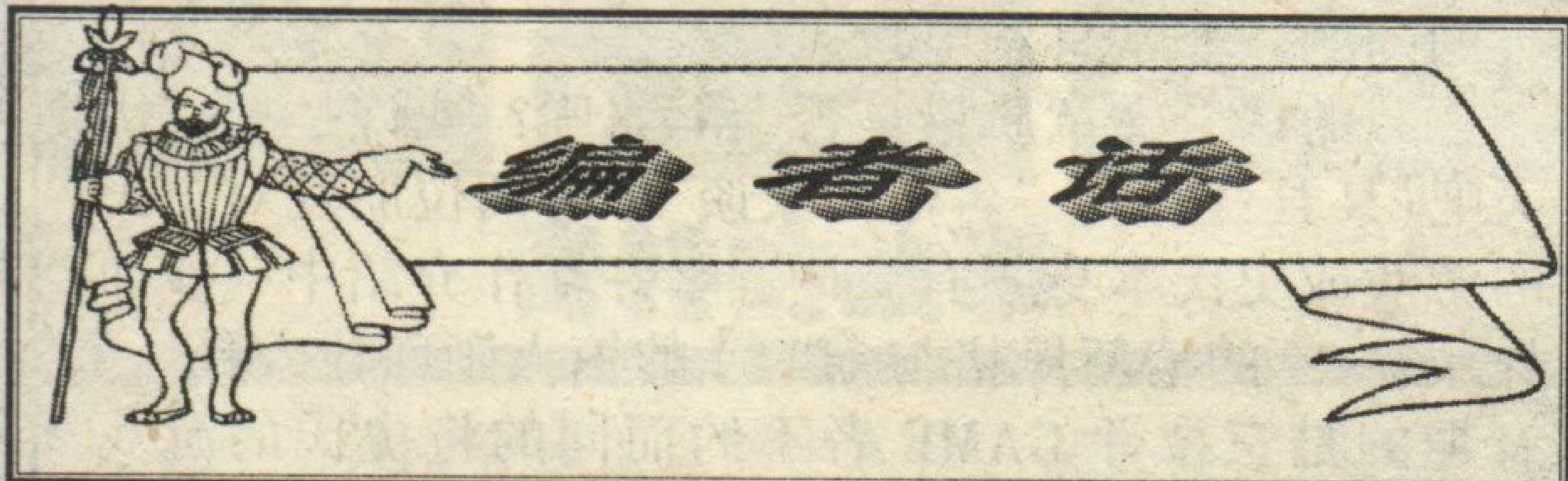
●「广场1」简介
●「格斗秘笈」
●「梦幻总动员」
●心注
●扬州 轩辕一梦
●南京 房军

时近99年，提一点在下的希望吧，相信许多读者也会有相同的愿望：1. 扩版，版面不变，厚度扩至彩页16～20、黑白120～150；2. 变图表式攻略为小说攻略，贵刊作攻略能力不弱，又不乏有激情有才气的作者，做到这一点应不难；3. 将游戏周边的介绍固定化，提高贵刊文化品位，可从日本历史、日本风物、中世纪的典章制度文化、军事技术等等开始。

——扬州 轩辕一梦

新的一年即将来临，旧事物的淘汰和新事物的产生是自然规律，你们应使读者看到一本全面、清新、前位、收藏、观赏、娱乐多元化的现代书籍。以下是几点建议：1. 刊本的封面应加厚；2. 因此书是以娱乐观赏为主，所以最好活泼一些，可以改变书页底色；3. 书中游戏图片小而模糊，观赏性大打折扣，因此彩页最好增加到10页；4. 每月出个新游戏日期表……

——南京 房军



自一月号杂志面世以来，得到了读者的反馈。从来信来电中可以看出，我刊在新年的一些改革大体上取得了多数读者的认同，也有些读者对于不足之处提出善意批评，种种这些，都得感谢一切关心"电子游戏与电脑游戏"的朋友们。新年是个开始，在今后的办刊方向上，我们会继续沿着成功的道路永向前进。新增加的副刊尤其受到了好评，这是与读者厚爱"漫园"栏目分不开的。但在杂志上市后，我们又发现某些书店将副刊单卖以欺骗读者的行为，这显然违背我们回报读者的初衷，在此要做出严厉批评，也请读者在购买我刊时勿忘索取与杂志同为一体的副刊。保持电玩杂志内容与价格的最高性能比是我们办刊的一贯方针，也希望所有读者都能受益。

由于我们所编辑的"电子游戏广场"系列丛书已经纳上了一个固定日期出版的轨道，有些读者反映杂志的攻略部分相对有些削弱。另外，了解游戏的剧情及内涵、将攻略写成小说式的呼声也日渐提高，因此，今后的"超攻略道场"中会不定期的出现小说式攻略，以求与"电子游戏广场"形成不同的特色。加强读者的参与度也向来是来信中的焦点之一，为了进一步的加强与读者的联系，全力推动电玩文化的发展，我们又开办了一个玩友俱乐部，希望热爱电玩的朋友能成为这个大家族的一员。

今后读者来信可直接寄至北京电脑工作室：北京市海淀区学院路5号南门G2座，邮编100083。

《电子游戏广场1》简介

完全攻略：幻想水浒传、波波古罗斯物语、古墓丽影3、玉茧物语、凝望骑士大冒险篇R、魔剑美神特别版、艾丽工作室等等。

街机道场：KOF'98连续技等．

黑白内文128页，彩页四封十六彩。

定价：10元。

超越世纪的挑战

为了给一向支持我刊"漫园"及热爱动漫艺术的朋友送上一份大礼，我刊在经过长期秘密策划后，隆重推出一本相关书籍——《梦幻总动员》。



本书囊括全日本所有知名漫画、动画家的所有著名作品，介绍、分析、图片欣赏、动漫文化推介，动漫迷们的所有话题都将在本书中无一遗漏。

全书200页以上，十六开，全彩，定价25元。

在这世纪之交，我们愿以此书挑战极限，并希望能与一切动漫书籍一较短长！

庐山真面目

经过长期编辑工作，《格斗秘笈》终于上市。全书在原有基础上增加黑白内文至240页，彩页32页，并且附赠一本32页的别册，定价22元不变。本书在综合现存所有格斗游戏外，又于第一时间对98至99年度的格斗新作提供详细资料及出招，是"武林人士"无法拒绝的究级秘典。

方旭 ♥♥♥
哈尔滨市南岗区长江路118号
邮编：150001

顾韬 ♥♥
武汉市汉口新天门墩6#省财贸医院内二科
邮编：430015

孙向阳 ♥
辽宁省抚顺市第二中学高三(1)班
邮编：113008

纷云谈

＊福州周利凯读者在信中提出诸多建议后又写下一段奇闻:“中央台报道的今年(去年了)11月18日AM1:00～2:00狮子座的流星群将撞向地球,中国将是观看的最好地区,顺便问一下,此狮子座流星暴雨是小孔小姐怒MAX时召来的吗?如果是的话请小孔小姐砸准点,メテオ只砸电子与电脑编辑部就行,不要殃及池鱼(指12亿中国人民)。KING大哥如约上女友租个游艇在海边欣赏メテオ砸编辑部的浪漫景象(?)边托起女友双手作‘TITANIC’男女主角状,相信不会是4年前‘本田’揍‘春丽’的结局……”……

＊自98年11期上小孔露出狰狞面目后,吉林四平李爽读者深对被烧成焦炭的默文表示同情,并愿献上重型铠甲一副(文章一篇),使小孔怎么使用法术也伤害不到,最后导致EP全无,直至吐血身亡……放心吧,我不会泄密的,你变成焦炭的可能不大。

＊青岛李禹亮致信“磨墨无蚊”,感慨万千:翻开一本本电玩杂志,都赤裸裸的印着“文化、交流、玩物不丧志”,试问真正做到的能有几人;史克威尔到底有多大?怎么几乎每过几天就出一部游戏;中山××现在在干什么,炒任天堂或是索尼的股票;99年是DREAMCAST年(啊哈哈哈哈———)……

＊福建胡鸣揭秘:其一友,在一次作文中搬用《FFⅦ》名言“我们乘坐的列车是不能在中途停下的”,之后踌躇满志,自以为必得高分无疑,未料批下成绩平平,且差相仿佛成为病句例子。另外,胡鸣还发现一条规律:凡痛骂编辑的读者来信都能变为铅字,于是想靠一句“小KING这厮要拉出去游街示众,淹没在人民战争的海洋中”来登上杂志。答曰:休想!

＊湖北张纵为电玩中出现的动物们如古惑狼、大脚鸟等(且包括怪物与昆虫)打抱不平,“为何它们不能入榜呢?”

＊警报!红色警报!浙江某张姓读者竟然血腥地表示要研究研究BLUE的脑体组织,因为其“想不通BLUE是怎样一人包办32页的副刊、还想出那些恶毒的题目的”;另有读者赤裸裸地要求将副刊变为正刊,如此一来,我刊刊名岂非要变为“动画漫画与电子游戏”?

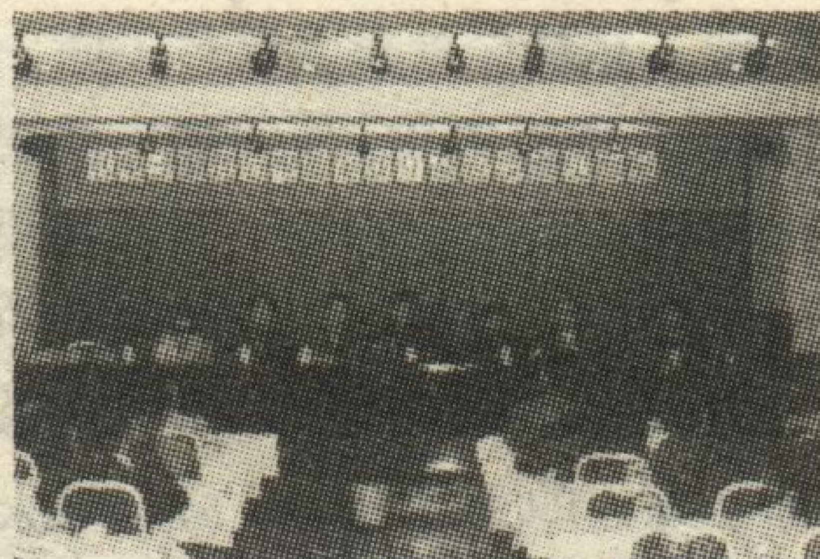
＊自DC入驻编辑部以来,众人有不同反应:DRAGON摇头道“VR3移植度没到100%”;E·T铁定于3月与“漫画英雄对卡普空”同时引进DC;ANGEL心急于将PC升至400且准备购入VOODOO3;BLUE以不屑目光视之,但暗中筹钱计划被大家生擒活捉……

南行记

公元一九九八年十二月二号,一群魔头杀气腾腾地来到了中国电玩市场最为发达的城市上海。尚未听“上海人氏”阐述黄浦渊源,众人便心急火燎地赶往花园饭店,听SNK大谈在中国的发展计划,晚间又趁SNK晚餐会之机,与同行及业界若干人士开溜,把酒临风、慷慨放谈,直至杯盘狼籍、意兴阑珊,方自于外滩灯影霓虹中踱步。

第二天参加AM SHOW,方进展览中心,众人却已红眼各奔“心中女神”:E·T死守“ZERO3”,ANGEL在“梦游美国2”附近徘徊,AKIRA被发现于“GUNMEN WARS”边,本该负责照相的默文于“SOUL CALIBUR”边不肯站起,于是DRAGON只能背着相机满场游走……

此次南行活动达到最高潮的是五号在浦江之滨绿苑大酒店召开的读者见面会。因为是“地头蛇”的关系,默文被强迫担当司仪,并在临时安排的程序下让众编辑畅谈新年新计划。ANGEL负责新闻,熟谙言简意概之宗旨,浅谈前线阵地战略;E·T因负责游戏推介,便纵论对电玩的看法;DRAGON新年披上新的龙鳞,隆重推出其一心想赖以毁灭“编读”的究级兵器——风云论谈;BLUE因恰逢身体不适未能同行,只能由“司仪”代谈理想,悔恨终身。本刊主编与作者代表雪鹰也出席本会。会间E·T与DRAGON双双出手,与读者朋友友情切磋。因时间紧急,通知发出太晚以致多数读者未能与会,“司仪”特此公开道歉。经此次“初心之战”,日后我们还将举办类似活动,敬请磨枪以待。



◀为何座位上少了一人呢?难道有逃兵?



原来负责拍照的DRAGON忙于收集情报呢!▲



▲以上一张照片来自于SNK记者晚餐会。由我刊编辑、著名作者AKIRA、雪鹰兄妹及“电子游戏软件”杂志编辑共同组成这幅“全家福”。

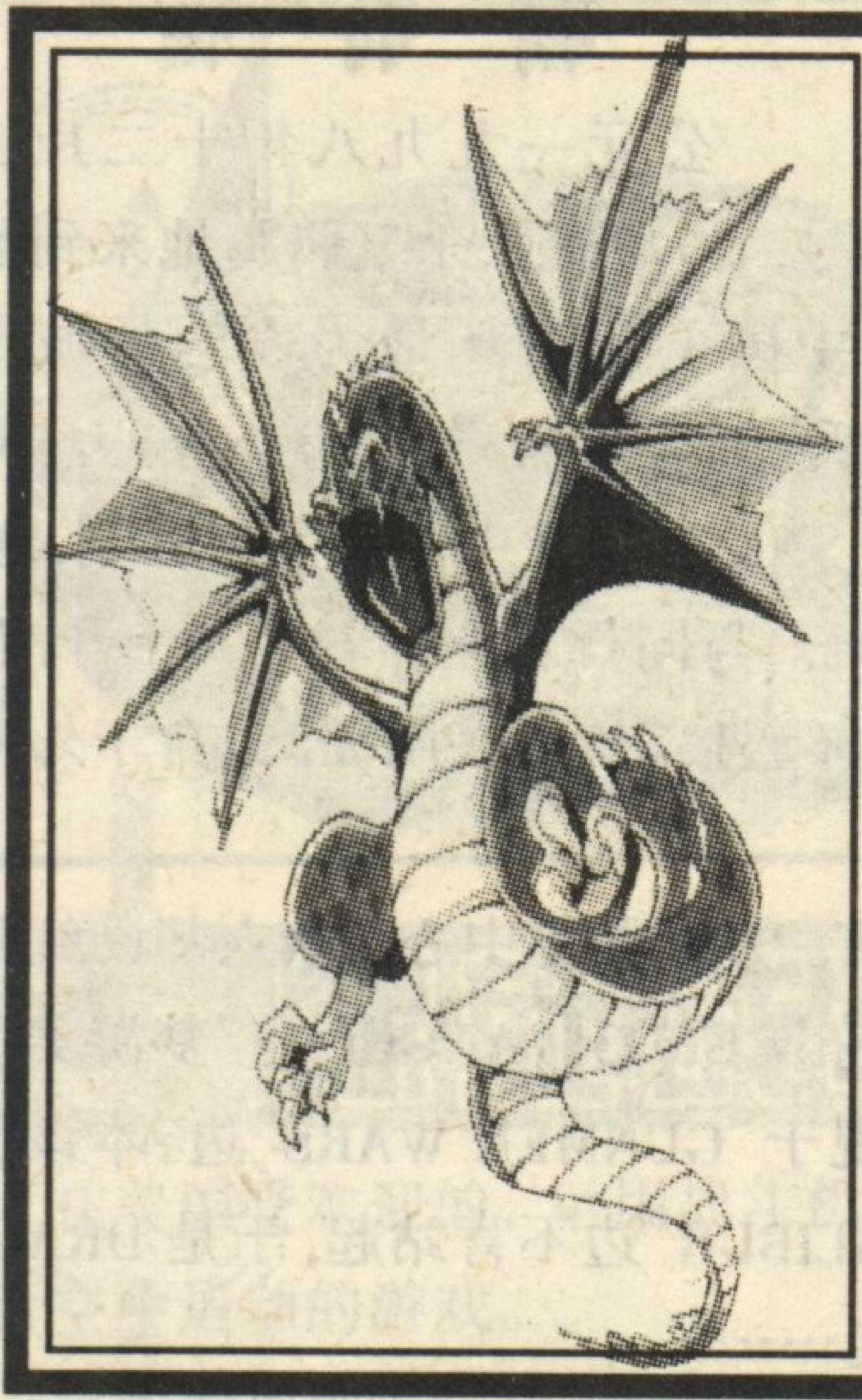
新阳逢春



龙潭记



外星战史



称呼：DRAGON
性别：雄
来历：传说中的毒龙一族，因危害众生而遭受捕猎，经十数世纪存数业已不多。目前以类人战士形态混迹于魔窟，且受封为一方诸候。
行为方式：终日厮杀于电子世界，具有一定程度的偏执狂，非将“食物”吞食干净不能尽兴。

STORY

枪管上滚过一道光泽，额头也沁出一粒汗珠，抖动片刻后沿着脸颊滑落下来。高三米的钓杆架、带剧毒的巨弩、湖旁的陷阱机关、地面埋藏的毒钉、手中的枪、腰间从冰火岛偷来的刀……他已经做好了万全的准备，但对于传说中害命无数的“凶神”，是否能获得胜利呢？家中的欧巴桑和贝贝还等着吃饭呢，如果不是用龙筋去换钱，那么他们岂非……

一阵瘴气飘过，湖面滚着热泡，丛林深处兽类吼声不断。“猩红的大嘴喷着火焰，一口能将活人嚼成碎块”他的脑中浮现着流传的恐怖景像，“啪啦啦”地一只一米余长的蛾子从他头顶掠过，他手一抖，不觉“砰”地开了一枪。湖面被炸开一道滚烫的水柱，有东西慢慢地浮了起来，青色的鳞片、赤红的爪子，难道是毒龙出现了！他拼命开枪，那个庞大的身躯上连连激崩着火星，湖面水柱频起，枪声在山谷间回荡。渐渐地，他已进入忘我状态，脑中一片空白，只是开枪再开枪！

“喀喀”，枪扳不动了，是没子弹了吗？他正低头检查着，忽然感到有些不对劲，面前一团热气。他猛回头，险些撞上一双大如山洞的嘴唇。两条树枝般粗的胡须抖动着：“丫、你、作、死、了、吧！敢破坏我蜕下的皮？”。性命峨顷之际，他纵身一跃，于空中擎刀在手，落地后挥刀摆了个“夜战八方”式，严阵以待。那硕大的脑袋朝他手中的刀晃了晃，圆桌般大的眼珠凸了出来：“是，是屠……不跟你玩了，你就牛×吧，噢。”转头准备离去。“孽龙，往哪里走！”他眉飞色舞地挥刀欲追杀，但方跨出一步又呆住不动，看了看脚底，脸色由白转青，由青转蓝，惨叫一声倒于地上。那巨大无比的脑袋骤然转回：“死在自己的毒钉下，舒不舒服呀？哼哼哼！”一阵雾气飘过，地上站着一个与尸体一般无二的人，慢慢捡起那人装备朝谷外而去，一路念叨着：“没听说过兄弟龙族能随意变形、迎风便长吗？真不知死……”

一束银色的光芒刺破星空，直穿透战机左翼，爆出一蓬火光。

“警报！警报！左翼严重受伤，机体制御不能，自爆系统起动开始。60秒，59秒，58……”

他头部感应器频繁闪动着，对于驾舱内混乱的状态而显得手忙脚乱，同伴们大都“滋滋”地冒着火星，无法再动了。“打开紧急避难舱，抛离，快，快。”机械手臂伸长，推了一下在主控制台旁唯一残存的同伴，但那台机械人在一阵乱响后头部滚落了下来。

“18秒，17秒，16秒……”

战机在火星乱冒间朝一颗行星撞去。他在控制台上疾速按着，但仍然不能改变战机失控的航道。他无奈地取出发米空皇家部队成员随身携带的情报处理终端机，塞入磁碟，准备输入最后的记录。

“4秒，3秒，2秒，1……”

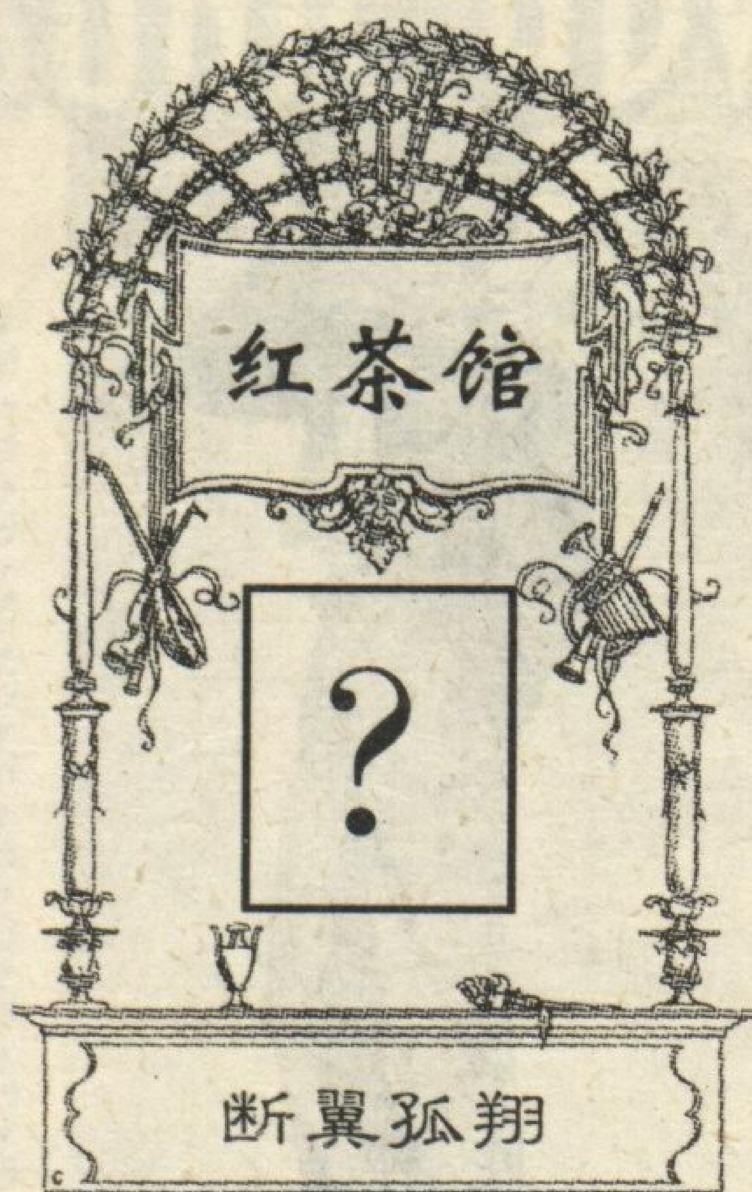
忽然有两道异常的等离子光同时击中战机，在一红一蓝的火光中机舱断裂，他坠落于地面，战机也在空中发出刺眼的强光。

他启动内部装置，调整被震歪的头部，感应器朝四面扫描着。只见这颗行星也战火纷飞，无数厚重的装甲机如潮般涌来，描着“S×G×”的字样。而空中亦有无数方体圆控制舱的战舰飞行着，逐步蚕食着这颗行星的阵地，机身上亦有“S×N×”的字样。正当他观察情况时，两架双方阵营的战机相撞，坠于他身旁，并有两片圆形的金属物质飞来。“西迪荣新型战机，我军研究中的，这不是吗？”感应器一阵闪动，他迅速钻入两架战机，一试之下，果然都是用那金属物质作启动终端，而且意外发现，两战机的基本操作方法都类似于发米空战机，于是便在满天的战火强光中驾着新得来的利器重新冲入战地……

称呼：E・T
性别：+
来历：本为发米空星球皇家部队的下士，业已服役多年。因在西迪荣战役中战机被击中而坠落于一颗行星上，由此开使第六行星征程。
行为方式：被灌输一切正义程序的智能机械人，行动一般按既定程序，然于战斗中为标准的狂战士，不知疲倦。

STORY





大家好，我是“天使”，一个倒霉的天使。

杂志改版后，以全新的面貌迎接新的挑战，但有人问道：你这只长有翅膀的东东，不好好管理好你的栏目，跑到这里来干嘛？各位热心的读者（我心中的上帝）先别着急赶我走，不然我真的要失业了，且让我慢慢道来充满血泪的“天使苦难记”。我们杂志经过两年多的探索，以一定的特色得到读者们的支持，但在此期间又发现了一个问题：“电脑宝岛”得到的反映好像不怎么好，而歹毒的默文发起的读者调查又给我沉重一击，我的栏目以最低分做了“副班长”，这个消息对我来说尤如晴空霹雳一般。可能是我们杂志亲爱的读者都较偏向家用游戏机的缘故吧，但同时抛下了我这个电脑狂痴。一开始我也不服气，拿出浑身解数来与众元老们理论，但终因“体力”不支而败下阵来。我的心里是多么痛苦呀，天使要离开这个温暖的家了。

但正当我拖着折断的翅膀准备收拾铺盖回家时，众元老念我年轻还有待发展，就决定把我留下来，并告诉我这样的安排是出于读者的要求，并给我自寻另一条出路的机会。于是我经过一番思索和总结，从老编手中抢来了一份新差事，我心中好高兴呀！看到这里大家应该明白了我为什么会出现在新闻栏目中。这就是天使编辑生涯中一个小小插曲：“因祸得福，天使转职，新闻大换血！”

不过我心里还是不服气的，我虽然暂时认输，但总有一天，我会重新杀入重围的，该死的默文，伸长脖子等着吧。

呀，不好，说了这么多话，正经的东西还不作出行动的话，老编们又要怒目而视了。该收笔了，且看天使我大施法术，飞往世界最大的游戏集散地——日本，收集回来各种新鲜、有料的玩意，让大家一饱眼福，得知天下的风云变幻。支持我的朋友们，让我们拿起武器，向“编读往来”宣战吧！



读者调查

从99年第一期开始，为了及时得到读者的反馈，也为了能在第一时间改进自身杂志的质量，我们将每期都进行读者调查活动。而每隔半年便会举办一个大规模的问卷调查。希望一切支持《电子游戏与电脑游戏》的读者和《电子游戏与电脑游戏》的一切朋友都能积极参与。每期问卷调查都将抽出五位读者，赠与连续三期杂志，而每半年的大规模问卷调查，更会抽出十位读者，赠与半年杂志及我社出版的最新电玩书籍两册。

问卷

VOL.1

对杂志的总体评价

一、您认为本期杂志可得多少分？

○100分 ○80分 ○60分 ○40分 ○20分以下

二、您认为本期杂志的主要优点？

○信息 ○实用 ○具欣赏性与收藏性 ○具知识性与趣味性？

三、您认为本期杂志的主要缺点？

○陈旧 ○实用性低 ○可看性低 ○印刷差

VOL.2

对当期杂志的具体评价

一、您认为本期“业界传真”栏目

○新 ○ 较新 ○一般 ○略旧 ○极旧

二、您认为本期“新作指南”栏目

○新而全面 ○较全面 ○一般 ○不理想 ○极差

三、您认为本期“风云论谈”栏目

○精采 ○较可看 ○一般 ○单调 ○无趣

四、您认为本期“超攻略道场”栏目

○很满足 ○有用 ○一般 ○略差 ○无用

五、您认为本期“纵横四海”栏目

○精采 ○具知识性 ○一般 ○枯燥 ○ 不想看

六、您认为本期“编读往来”栏目

○精采 ○具趣味性 ○一般 ○沉闷 ○无聊

七、您认为本期“漫园”栏目

○精采 ○具观赏性 ○一般 ○不足 ○乏味

VOL3

本期点评&展望

一、本期最好及最差的文章是？

二、本期最佳及最差的图片是？

三、本期给您留下最深印象的作者或编辑？

四、希望看到什么新栏目？

五、希望看到什么文章？

六、希望杂志在印刷排版方面有何改进？

七、希望杂志在七大栏目中加强哪部分？

VOL4

“梦影留踪”选票

一、电玩人物排行榜之宝剑篇(男)

第一位　　第二位　　第三位

二、电玩人物排行榜之红粉篇(女)

第一位　　第二位　　第三位

三、电玩公司排行榜

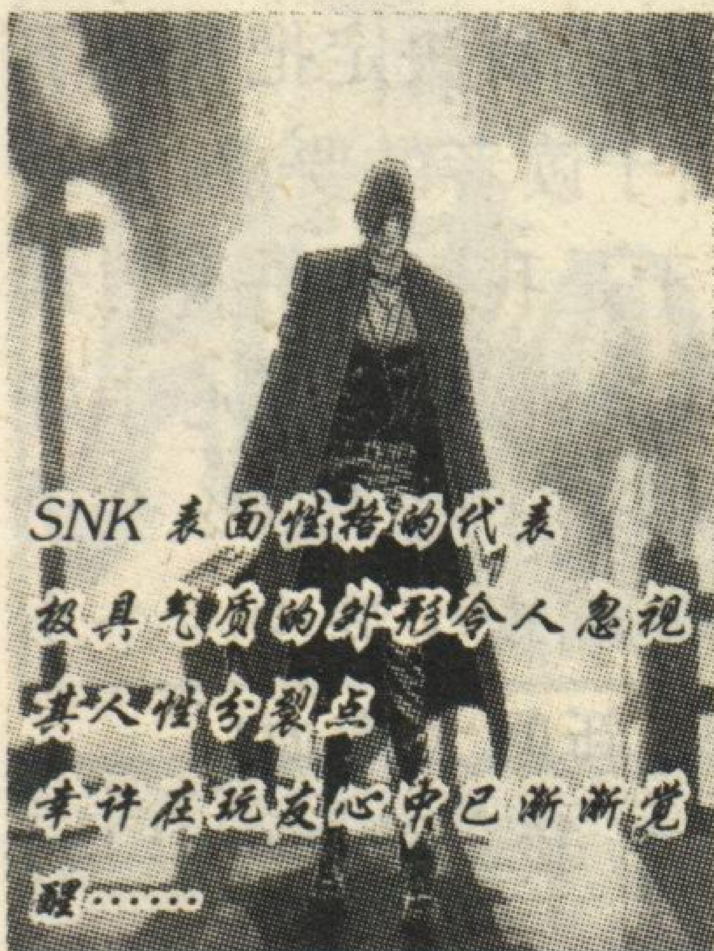
第一位　(游戏：　　)　　第二位　(游戏：　　)

第三位　(游戏：　　)

梦野留踪

宝剑篇

八神庵



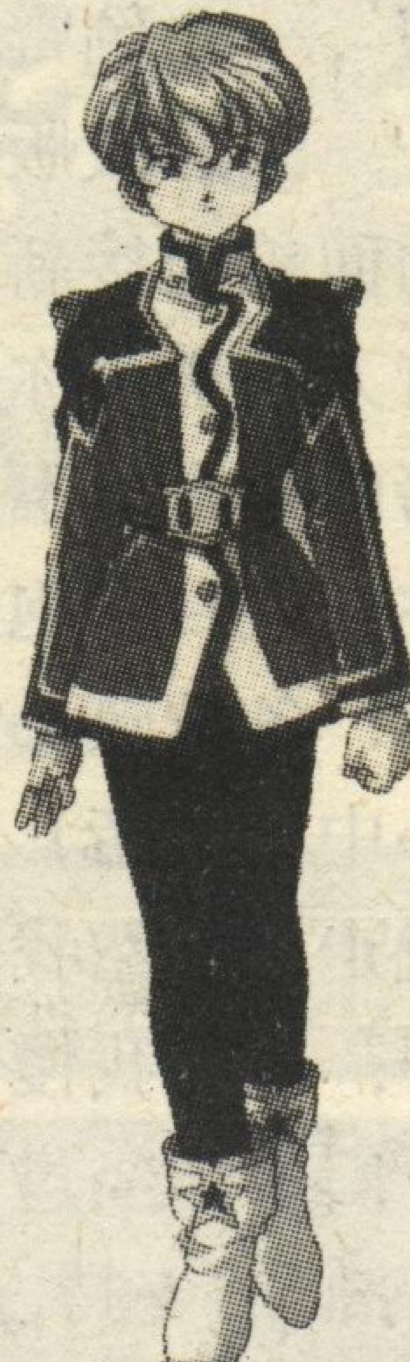


生日：3月25日
出生地：日本
血型：O型
身高：182cm
体重：76kg
年龄：21






红粉篇




生日：12月24日
出生地：德国
血型：O型
身高：147cm
体重：38kg
年龄：15



雷妮

"梦野留踪"幸运读者

田园　天津市和平区山西路242号 邮编：300040
第一投票对象：八神庵、莎米、SQUARE
鲁杰　南京市六合县第一中学高二(8)班 邮编：211500
第一投票对象：八神庵、麻宫雅典娜、SNK
张博　上海市杨浦区国顺路120弄5号402室 邮编：200433
第一投票对象：八神庵、绫波丽、SQUARE
刘威　湖北潜江江汉油田机械厂兴隆公司金渝珍转 邮编：433114
第一投票对象：八神庵、藤崎诗织、NINTENDO
扬如辉　广西省南宁市人民东路220号304房 邮编：530012
第一投票对象：克劳德、蒂珐、NAMCO

"读者调查"幸运读者

陶晓杭　浙江省杭州市西湖区武林门新村8—2—102室 邮编：310012
蓝琳　珠海市青竹花园四幢405室 邮编：519000
刘晟　江西省南昌市南昌大学机电974班 邮编：330045
涂周鼎　上海市浦东新区高桥学前一村42号501室 邮编：200137
王萌　广东佛山市富民路23号1002室 邮编：528000

游戏规则

电玩人物排行榜之宝剑篇　红粉篇

请于各种游戏作品中（不限类型及机种），选出男女各三位角色，按第一五星、第二三星、第三一星的标准给予评价。总计当月票数最高者将登上杂志"梦野留踪"专页，若勇夺全年魁首则将在特别栏目中欣赏到其人资料大集，设定原画、人物档案、故事，并将邀请我刊作者为之编撰相关小说及漫画。

电玩公司排行榜之业界之星

请将你最喜欢的游戏公司选择其中之三，先后排名按此公司在最近三月中出品某部游戏为准，写出公司名称时必须附上相关游戏，超出三月范围之游戏不得选择（例如99年3月号不得选择98年11月27日所出之DC版《VR战士3》，若欲令SEGA进榜则需选取该公司最近其他作品）。凡当月榜首公司之介绍将会出现在"梦幻工厂"栏目中。



注：榜首人物最多可在专页上连续出现两回，余下按名次依序登出。

第一期 电玩人物排行榜 梦野留踪 电玩公司排行榜 NO.1

电玩人物排行榜之宝剑篇

排名	人物	累积分	前期累积分
1	八神庵(KOF)	438	\
2	克里斯(KOF)	373	\
3	碇真嗣(新世纪 EVA)	236	\
4	二阶堂红丸(KOF)	194	\
5	七枷社(KOF)	79	\
6	克劳德(最终幻想Ⅶ)	26	\
7	萨菲罗斯(最终幻想Ⅶ)	15	\
8	草稚京(KOF)	14	\
9	里昂(生化危机 2)	14	\
10	橘右京(侍魂)	9	\

游戏人物排行榜终于出现了。在编上期杂志时，编辑部曾对可能出现的人物进行了一番猜测，结果发现既有相同，又存不小意外。八神作为SNK表面性格最突出的人物，在日本屡夺人气第一的位置，看来对于中国玩家而言，也很易被其吸引，勇折桂枝并不奇怪。上榜的十位男士的特点基本接近，都属于很"酷"的类型，证明了第一印像制约着玩家的取舍。但真嗣能以其懦弱的性格和相对较为复杂的精神内涵跻身三甲，还是令人感到欣慰的，不受制于人物外表而从深层去理解，这样的思想值得鼓励。

电玩人物排行榜之红粉篇

排名	人物	累积分	前期累积分
1	雷妮(樱花大战 2)	271	\
2	绫波丽(新世纪 EVA)	270	\
3	艾娅(寄生前夜)	175	\
4	莎米(KOF)	153	\
5	列欧娜(KOF)	55	\
6	玛丽(KOF)	37	\
7	真宫寺樱花(樱花大战 2)	36	\
8	不知火舞(KOF)	34	\
9	藤崎诗织(心跳回忆)	33	\
10	娜可露露(侍魂)	13	\

相对于男性角色而言，游戏与漫画中出现的女角，更容易走向单纯及复杂两个极端。比较单纯的女性角色以美丽迷人和天真可爱为两大主流，前者如莎米、不知火舞，而后者则以娜可露露为代表。雷妮能获第一多少出乎我们的意料，又由此想到以《乱马1/2》为代表的"性别混淆思潮"，人们较欣赏"木兰"的原因可能是较为"同情"作为"天生即为弱者"的女性吧。至于玩家对天真性格的偏爱，则与人类一般都在较长阶段内不自觉地留恋童心的美好分不开吧。与男性角色另一点不同，可能是女主角比男主角更易于获得心理认可点。

电玩公司排行榜

排名	公司	累积分	前期累积分
1	SQUARE	69	\
2	SEGA	40	\
3	SNK	33	\
4	KONAMI	33	\
5	NAMCO	28	\
6	CAPCOM	25	\
7	ENIX	23	\
8	SCEI	13	\
9	KOEI	9	\
10	NINTENDO	8	\

拥有较高实力的公司不但在日本始终是业界注目的焦点，而在中国，也是玩家们追逐游戏佳作的第一心理根据。确实，"经典"的出现没有一定的规律，但"大家"更易于创造经典却是一个未文之规。"FFⅧ"还没发卖便作为推荐作品将SQUARE推上宝座，可想而知这个造成次世代如今格局的"罪魁祸首"是如何的深入人心。SNK、NAMCO、CAPCOM三大格斗游戏厂商同时上榜也是当今玩家层次形成的主要趋势；值得注意的是，SCEI和NINTENDO的排名与SEGA相去甚远，似乎让人联想到两大主机之争，把本社的创作能力作为销售支撑点，DC会否像SS一样……

玩友神州社

为推动电玩事业的发展，将中国玩友团结成一个大家庭，由我刊编辑策划、发起的玩友俱乐部——玩友神州社正式成立！现向广大读者及一切热爱电玩的朋友征集会员。报名者请将两张一寸报名照、个人简要档案及我刊任意一期读者调查表寄来，不收取任何费用。经我们审查后发与入会者会员证，其后便能参与玩友神州社及我刊的一切电玩活动。我们计划于全国数大城市中开设分会，在广大会员中选举干事并聘纳一定的地方记者，且草创首开华夏先河的玩友等级分制度和电玩武林等级分制度，希望能为中国电玩事业的发展作出一石之力！

神州社策划之一

玩友等级分制

为体现热情玩友的事迹，特开设玩友等级分制度。凡属“玩友神州社”的会员，均能按照附表一的规定累积EXP数值，并每满10分予以一次LV. UP。同时，等级分又作为另一数值——MP值的参照标准，按附表二的规定，通过消费一定的MP值来参与特定的活动。MP值的消费不会影响到等级分的终身累积，并且在我刊每期的“神州社专版上”将公布等级分排名前十位的会员。

附表一—等级分累积标准

一．凡于我刊及其他电玩、漫画杂志上发表任何作品的会员，均可按每千字或每格（漫画）的标准获得EXP15分（于其他刊物上发表的作品需寄来样本或复印件）。

二．凡参与我刊活动并由我刊揭载的会员（如心座、排行榜及读者调查的幸运读者等），均可每次获得EXP10分。

三．凡参与其他正式有关电玩的活动（如由日本电玩厂商组织的正规电玩大赛）且获得一定荣誉，可在提交相关证明后获得EXP30分。

四．凡进入电玩企业的会员均可获EXP40分；凡有参与的电玩作品投放市场可获EXP60分。

五．成为会员可获EXP5分，成为各地干事及特约记者可获EXP40分。

附表二—MP使用准则

一．LV3(30分)以上，可优先登上FAN园，消耗MP值15点。

二．LV6(60分)以上，可获我刊编辑或作者签名卡片，消耗MP值40点。

三．LV10(100分)以上，可于刊物上点登图片，并打上对特定对像的祝福，消耗MP值60点。

四．LV20(200分)以上，可刊登其公开信一封或电玩生涯文章一篇，以向广大玩友交流，消耗MP值85点。

五．LV35(350分)以上，可成为我刊地方记者，消耗MP值250点。

六．LV45(450分)以上，可成为我社地方干事，成为我社代表，消耗MP值400点。

七．LV60(600分)以上，我刊将开辟专版对其进行专访，并进入“玩友神州社历史名册”，消耗MP值400点。

注：以上各项可能存有遗漏，于日后进行补充，附表二中除第三条外不得重复使用。

姓名：樊俊杰　性别：女
爱好：电玩、漫画、京剧　☎：0316—2139599
地址：河北省廊坊市红新里2号楼3单元402　邮编：065000

由于对史克威尔的钟爱，让我认识了他。给我印象最深的，不是那古今结合的枪刃，也不是他头上那道充满迷团的伤疤；而是那双让人看到他内心的眼睛。

从那双眼睛中，流露出对悲惨现实的哀叹；对愚蠢人类的无奈；对浓烟炮火的憎恶；对人生之路的思索；对凶残强敌的愤怒；对美好未来的憧憬。

然而，现在，他只得放弃这一些，举起枪刃，与同伴一起，去创造拯救人类的最终的幻想。

FAN园

姓名：韦加　别名：阿尖
爱好：格斗游戏、漫画、画画
地址：广西物资学校96财(2)班　邮编：530007

初次认识你是在97格斗之王游戏的开幕镜头中，你的一挑眉，一回眸，一弯嘴充满了自信和轻挑，深深的拨动我的心弦。身为八杰集团四天王之一的你虽然没有草雉的正气和帅气，却有着八神的狂傲和执著。永远站在大蛇一边的你以血和生命交换OROCHI的苏醒。为了大蛇一族的复活，你不惜放弃一切，成为众正义者的头号敌人，尽管如此，和八神庵一样背负着沉重的命运，我期望能有更多的Fans和我一起分享你那与众不同的执著。

FAN园



一、A man in the mirror

记不清那是梦还是真实的事。

我看见了他，他是 A man in the mirror。

他依然如故，他那端庄的脸被银发半掩着，一动也不动地注视着镜子里的自己，他那桀骜不驯的天性仍旧没有改变，冷冰冰的面孔，使人觉得他是那么的高傲。

我从他的身边走过，每个人都从他的身边走过，他没有回头，也许是不屑；也许是不愿，也许是不敢！他在害怕么？但究竟又有什么会令他害怕，他是那么的强大，但他有的却只是自己

"这里有一个声音。。"他对着镜子自言自语道。镜子中的他沉重地高昂了头，那双绿色的眼眸里带有一丝不易被人觉察的疲惫。"它告诉我，'我将成为这个星球的主宰者，我将会得到永久的生命，'哈哈……"他突然大笑了起来。"正宗"锋利的刀刃割破了他的手指，殷红的鲜血一滴，一滴的溅溅在雪地上，宛如一朵朵燃烧着开放的"天堂鸟。"

"萨非罗斯！"我不禁叫出声来。我几乎是在吼叫了，只希望他能够回头来。但他全然没有反应，他的眼中只有自己，也只能有自己。任何事物也无法介入他的世界，更何况我对他而言，从一开始就明显地显得微不足道。

"也许，可以看见永远吧。"他的语调平静而痛苦，仿佛历尽沧桑，我看着他，莫名地预感着似乎要失去些什么，心中陡然不安起来。这种奇妙的感觉竟一时间让我忘记了所有的仇恨和悲痛，而在我心底燃起一种冲动，我真想走过去，把他从他个人的世界中拉出来，并和他交谈。但是，我最终在离他数步远的地方停住了。

他高傲的头终于低垂下了，他缓缓地闭上了眼，向着天空舒展着双臂，他仿佛在思考，又仿佛是已沉沉睡去。

就在那一刹那间，镜面突然活动了起来。它像是被石子惊醒了的淡蓝色湖面，泛着漪涟一圈圈的往外扩散，将他整个的包裹起来，他没有反抗，任由其将自己吞没。他的身体开始向着镜中没去、没去，最终不见了踪影。镜面也在最后一刻恢复了平静。

一切都仿佛是发生在梦里。

"萨非罗斯……"我揉着眼，呼唤着他的名字。我想我一定是在做梦，只是还没有人把我叫醒罢了。"萨非罗斯……"我又低低地唤了一声。

没有回答。

几分钟前，他还孤独的面对着自己，而现在，他完全拥有了自己，但却似乎什么也不是了。

生命以最纯粹的姿态进入永生。

"也许……"我长长的叹了口气，说道，"也许可以看见永远吧。"我盯着镜子，镜子里面一片空白。

我有些怅然。

而我突然记起，他原本也就是 A man in the mirror 的。

二、Silent all these years

她翻来覆去的摆弄着一个方形的盒子，那盒子是用上好的柏木做成的，雕刻了很精致的花纹，且涂着一层漂亮的银漆。

"好漂亮的盒子！"我感慨道。

她微微的抬起头来，以一种不经意的目光打量着我。她长得很美，可是美丽的脸上却空洞的没有一丝表情。她淡淡地问道："你喜欢这盒子吗？"我点了点头，"它很漂亮。"我赞叹不已道。她摇了摇头，有些无奈，但却似乎只是没有原因的苦恼。她缄口不语，而我也不再说话，调了头，朝着窗外望去。

天空正飘着雪，银白色的雪粒妆点着这个美丽而又安静得有些沉闷的都市，"这里倒是与她很相称。"我一面想着，一面回过头去，四目相对，我有些监尴尬地对着她笑笑。"你相信爱吗？"她突然问道。"什么？"我被这突如其来的问题吓了一跳，不由地嚷了出来。

"你……相信爱吗？"她又问了一遍。

我点点头，说道："我相信，那么，你呢？"

"不……哦，也许吧。"她的声调有点儿改变，但很快又恢复了平静，"你也许想要听一个故事……"她说道。也声音柔婉如风，很安静，就如同她自身一样。而她也是以这般的安静来叙述她的故事的。她说："有一个愚蠢的女人，她的愚蠢正在于她同时爱上了两个男人，一个是深爱着她的，她的男友；一个，是充满了智慧和魅力的博士。现实逼迫着她必须在这两人之间做出选择，而她最终放弃了前者，而选择了后者，她认为……她这一生会是万分幸福的，可是……"她的声音突然断了，她的眼中蓄满了泪水，"那个人，难道是……"我说道，"不，你弄错了。"她摇头低语，"她只是我的朋友，一个愚蠢的人，不是吗。"

"不，"我叹道，"她是不幸的，但这一切却并非愚蠢。"

"但愿是这样的吧。"她说道，她茫然的摇了摇头，但随即又仿佛是默认了这事实般的点了点头，她开始小声的啜泣。

很长一段时间内，我们都保持着绝对的沉默，直到她站起身来，这种沉闷气氛才被略微冲淡。

"能与你谈话，我感到很高兴。"她说道，我微笑着看着她，她将手伸到我的面前，并摊开——那盒子在她的掌心里隐隐泛着银色的光辉。"希望你能够收下它。"她缓缓地吐出这么一句。"可是……""没有什么'可是'的，它和你很相称呢！"她说，她走上前来，将它轻轻地放入我的手中，既是如此，除了感谢，我又怎好推辞。

"是该说'再见'的时候了，"她说道。她拉开了门，向着外面走去。

"等等。"我喊道，"能告诉我，你的名字吗？"我问道。

"鲁克莱尔"她愣了愣神，随即低声说道。"请忘记这个罪恶的名字吧。"她的眼睛有点儿湿润，她调转了身子，向着街上跑去。

"鲁克莱尔！"我叫住了她，心中一时似有千言万语。"祝你幸福。"我最终说道，"也请代我向你那不幸的'朋友'问好吧。"

"我会的，"她回答道，"也祝你幸福……克劳德。"她回过头来，望着我，脸上悄然浮现出一丝安静而美丽的微笑。

三、Something in the way

他是一个天才！

他也是一个疯子！

这些事我一开始就知道了。

因此更不免有些惋惜，那曾是一个多么优秀的人呀，他的发明曾为神罗带来了数以亿计的财富，他曾是那么的骄傲与自信，他想要成为一拥有绝对力量的天才，但首先，他成为一个彻彻底底的疯子。

而现在，他是死去了，在一次战斗中，他成为了我剑下的亡魂。他现在恐怕早已化为了一缕青烟，抑或是一????黄土吧！？

久违了的豪雨敲击着眼前这堆锈迹斑斑且大小不一的金属，发出叮叮





狂想曲(永远的最终幻想续篇)

文：林檬

外一篇　雕像

文：周华明

咚咚杂乱不齐的声响——这似乎是这里唯一一处有生机的地方了，而这也就是神罗大厦的现状了，我不禁笑了。

雨水冲刷着大地，也鞭挞着我的身体，我久久地驻立在离神罗大厦废墟处不远的山涯上，雨水模糊了我的双眼，而我仿佛看见了他——他在血色穹隆中放声大笑，他的手中牵着一个玩偶——那是，萨菲罗斯。

"宝条，你这个疯子。"我暗自里骂道，但我却那么清楚地知道，他曾是个多么可敬的天才，这真是个莫大的讽刺啊!

雨，还在下着，灰蒙蒙的天空没有我想要寻找的方向，我仿佛感到那曾经摧毁一切的大洪水又来到人间，要毁灭一切生命，清洗大地的污垢和人为的罪恶。而当世界变成了一座恐惧和破灭的剧场时，他也许正站在我们无法感知的角落里，一面充当着冷眼旁观的观众，一面担当着剧中的丑角：流着乞怜的眼泪，嘴角边却挂满了嘲讽的冷笑。

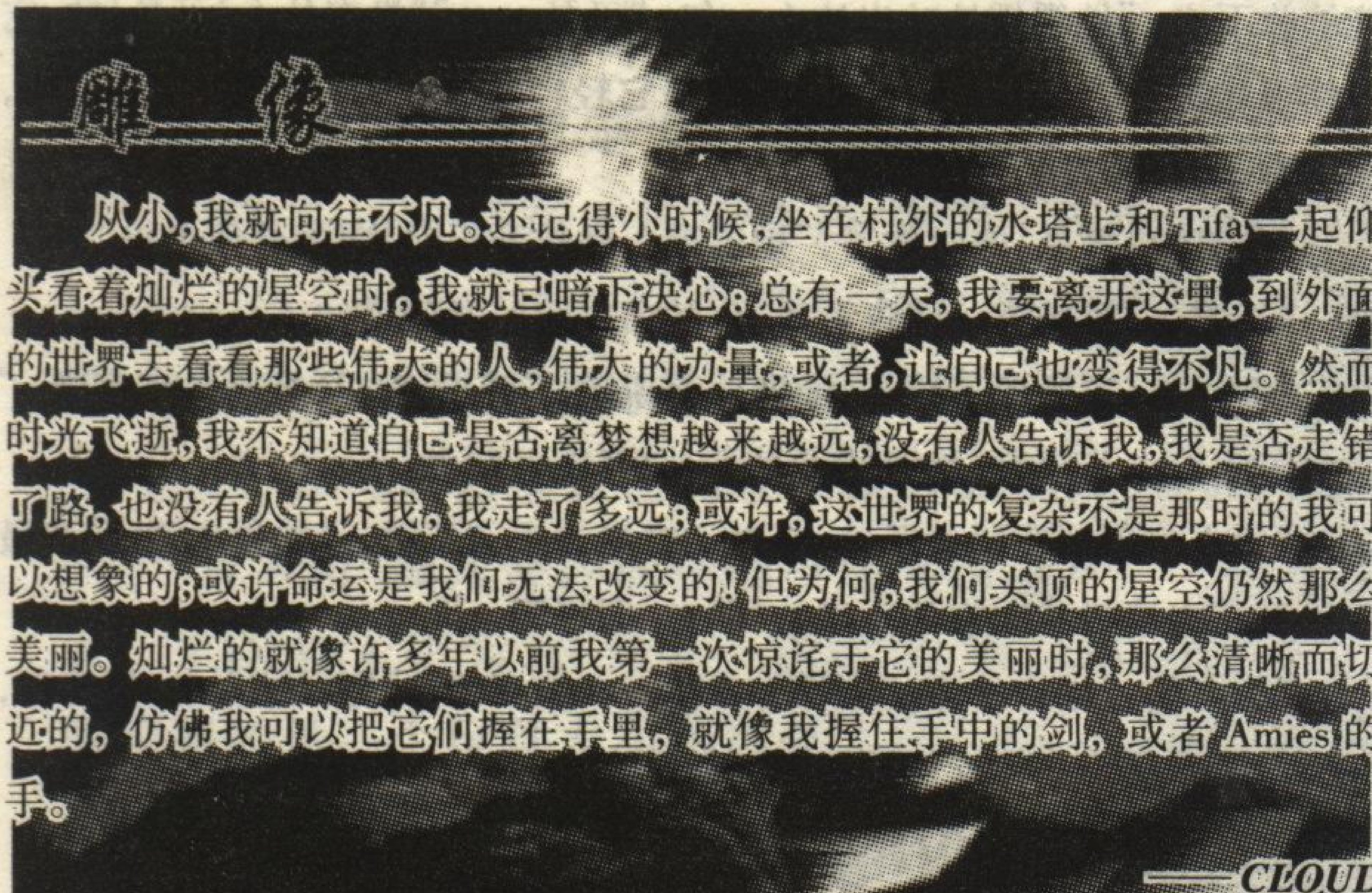
四、Soeet heart memory(外一篇)

长满太多果实的树枝是承受不住重量的，太富有的国家也可能因为承受不住巨大的财富而毁灭。

世上有无数未知的和不可知的东西，这是我们无法感知的领域。我们只能把它视为我们局限和认可的一个专用词。回忆也好，现实也罢，我们都只能从真正的生活中寻找答案——这种行动的实现便是创造的实现!

别让阴郁的雾气迷乱了你的双眼

归根到底，阳光到底还是温暖着我们的身子骨的。



雕像

从小，我就向往不凡。还记得小时候，坐在村外的水塔上和Tifa一起仰头看着灿烂的星空时，我就已暗下决心：总有一天，我要离开这里，到外面的世界去看看那些伟大的人，伟大的力量，或者，让自己也变得不凡。然而时光飞逝，我不知道自己是否离梦想越来越远，没有人告诉我，我是否走错了路，也没有人告诉我，我走了多远；或许，这世界的复杂不是那时的我可以想象的；或许命运是我们无法改变的!但为何，我们头顶的星空仍然那么美丽。灿烂的就像许多年以前我第一次惊诧于它的美丽时，那么清晰而切近的，仿佛我可以把它们握在手里，就像我握住手中的剑，或者Amies的手。

——*CLOUD*

我不属于这个世界，或者说，这个世界并不属于我。无数个世纪以前，它应该是另一幅样子，我也应该是另一幅样子，而那些自居为神的可笑人类，哈哈哈，当它们得意忘形于它们那所谓的伟大力量时，它们只不过是加快了自己死亡的进程，就像一群互相吞噬的虫子，它们永远也不知道它们最终将要面对什么，正如它们不知道我是谁。我是这世上最强的人，我可以决定它们的生死，改变它们的命运。没错，我是神，我将它们玩弄于掌中，我让它们知道这世上有它们无法抗拒的力量，它们的一生都只能在这力量的追逐下苟延残喘。

——*Sephiroth*

从小我就有点不同，和所有人都不同，哪儿不同，我说不上来，但总仿佛有那么一种力量在我的身体里涌动着。就像现在，它们精灵般在我的血液中跳跃着，飞翔着，甚至我的灵魂亦因之而颤抖，而碎裂。那样一种情绪火一般燃烧起来，我感到我的生命因之而沸腾，我的命运，未来，本来那么遥不可及，却于此刻清晰地仿如一朵在手中绽放的花儿。而我知道，这一切都因为他，当我们的目光碰撞时，整个世界都在那碰撞中乒然碎裂，而我的心灵亦被那种热量熔化，岩浆般喷吐着灼热的气息。于是我知道我的命运已从见到他的那一瞬起，改变了。

——*Aries*

不知怎地，有时觉得离他很近，近得仿佛可以看清他瞳仁里的自己，有时却觉得离他很远，远的听不清他在说什么。我不知道，是否时光改变了一切，还是我们自己改变了。看着他，却觉得仿佛牵一下他的手都如梦想般美好，而遥远，就像我们儿时的梦想。记得小时候，他就梦想着去闯荡世界，而他永远也不会知道我的梦想是什么，或许他也不想知道，他总是那么孩子气，那么冒失，从不去想将要面对怎样的危险与痛苦，只知道一个劲地往前闯，即使摔得伤痕累累也从不哭泣。那就是他吧!而我，我只希望能和他在一起，即使我无法安慰他的痛苦，也希望我能让他相信这世上是有人无论怎样都不会背弃他的!

——*Tifa*

你相信仇恨的力量吗？我相信！正是仇恨驱使我在这个世界活下去，当我相信的人背叛我，当我爱的人仇视我，当我的梦想化为灰烬，当我的一切都如沙砾般在海浪的冲蚀下消失殆尽时，是仇恨给了我生存下去的力量，因为只有活下去，才能复仇，我要用这力量，去报复那所有背叛我的人，我也要让他们尝尝那种失去一切的悲伤与绝望，我也要他们体验那种曾无数次折磨我的痛苦。那一点一滴的痛苦与仇恨，那无数个日夜的煎熬，我要让他们永远也无法摆脱，就像一只跌入陷井的动物，就像我最终操起了仇恨之利刃。这是一把双刃剑，他割裂别人也刺伤自己！我知道，但我已无法放下。

——*Barret*

我是战士的后代，像我无数伟大的祖先一样，我为战斗而生，亦将为战斗而死。我的生命只应如雨一般洒在战场上，而不应在平凡的生活中渐渐流逝，因为在我的身体里涌动着的是这样的一种血液，它为战斗而沸腾！因为在我心中，身为战士的尊严如巨石般不可撼动，因为我的先祖们用他们的血液，他们的灵魂凝成了这股精神，而我亦将把我的血液与灵魂凝入，再留给我的后代。因为我们的生命就是战斗，只有胜利，只有鲜血，才能维护我们生存的权利，才能维护我们身为战士的尊严。

——*Red XIII*

我的梦想是飞翔！那无垠的天空，那广大的宇宙，那是我的梦想飞翔的地方，也应当是我飞翔的地方！我的一生都在为追逐梦想而飞翔，你能否想像飞翔时的感觉：大地在你眼前展开，风从耳边划过，那种高空特有的，稀薄而清新的空气扑面而来，灵魂激动地仿佛要从口中跃出，那些一辈子只懂得在地上哇哇叫的人们永远也飞不起来，永远也不会知道什么是飞翔！什么是梦想，也永远无法想象这世上，有人愿以生命为代价去换取梦想，去展翅飞翔！

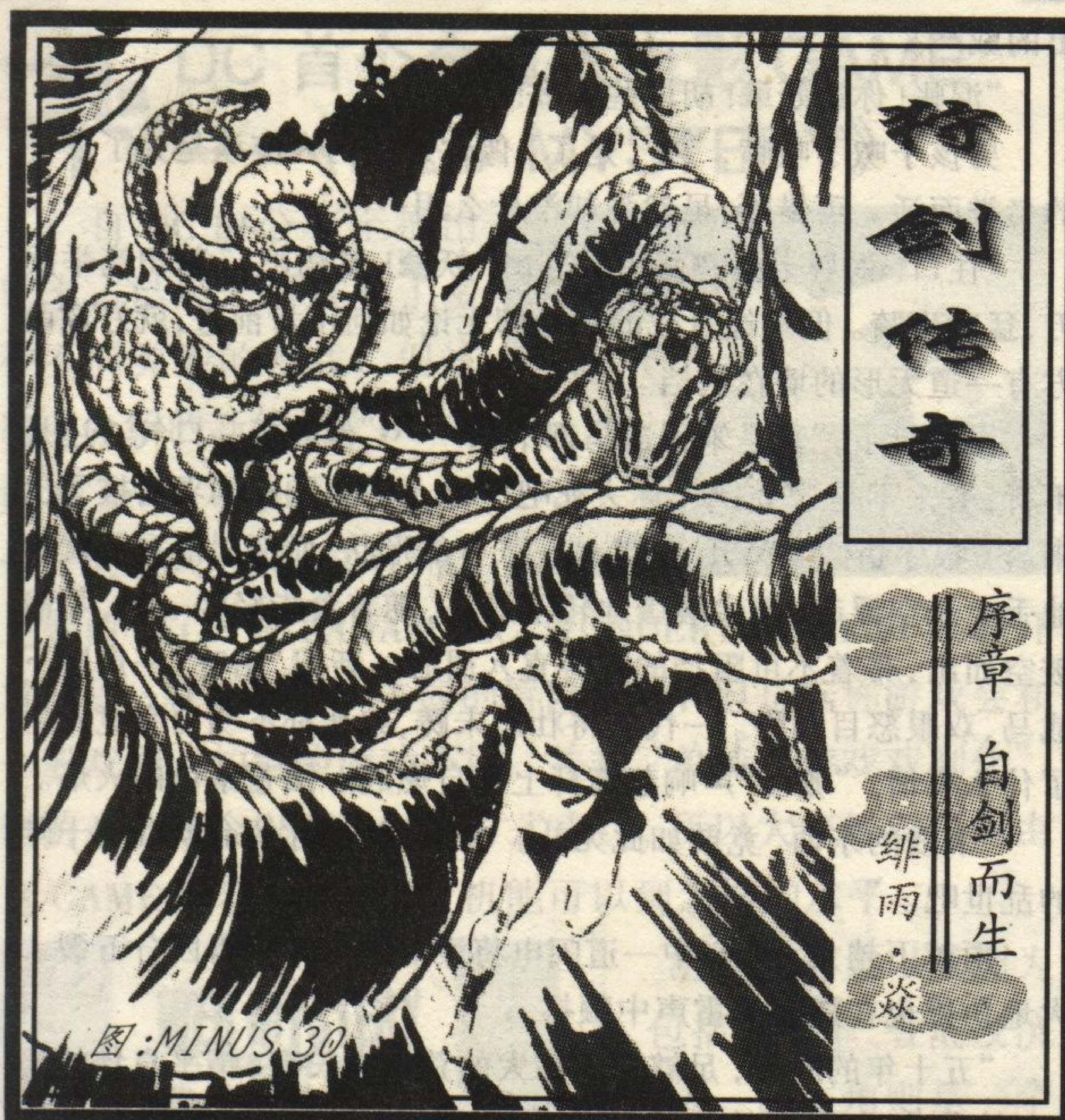
——*Lid*

死亡是一切很奇怪，而且奇妙的东西。就只是那么一瞬间，仿佛身上哪儿开了一个口子，灵魂潮水一般从那个口子里涌了出来，在一种不知名的力量的拖拽下投向远方。那个过程很美妙，你看到血从身上溅出，却感不到痛，只会看到自己的灵魂，那种乳白色的薄雾一般缓缓溢出，从你的眼前，从你伸出去挽留的手中，逝去不见，那种灵与肉的分离，短暂地仿佛以从来未发生过。而你，却已坠入了黑暗、孤独与永恒中！其实死亡并不可怕，它只是可悲，这世上有些人总害怕死亡，在他们眼中死亡是最痛苦的。他们错了，死亡并不痛苦，痛苦的是拒绝死亡，而最终却不得不死。死神的阴影无时无刻不笼罩在你头顶，你无法逃避。其实，有时候，生存比死亡更痛苦，尤其是对一个已经死了、却不得不活着的人来说。

——*Vincent*

我讨厌命运，我不喜欢那种生下来就已注定了一生的事情，那就一点都不有趣了。我的生命是我的，我的命运也应该是我的，不是吗？我相信命运是可以改变的，因为，没有什么是不能改变的，只是你付出的代价不够，要改变命运，你就得准备以生命为代价。但是也有那样的时候，你的抉择将会和许多其它人的命运联系在一起，你的生命和你肩负的命运相比就是那么地微不足道！我讨厌这样，为什么是我，而不是别的什么人呢？就让我哪怕是个普通人也好啊，可以想做什么就做什么，不用为了那些一钱不值的名誉、责任而拼死拼活，只要做自己就好了嘛！

——*Yuffee*



阳光从木板的缝隙中挤进来，室内一片昏黄。女孩沉沉地睡着，均匀呼吸中不时伴有轻微的咳嗽。高烧使她的面孔略显憔悴，但仍旧美丽。少年坐在一旁心疼地看着，一只手轻轻地摩挲着心上人的秀发，另一只手探入怀中小心地掏出一件物事，那是一根绿油油的竹笛。望着它，少年陷入了沉思……

“真的要走吗？把它带在身边吧……不要忘了出云啊……我……我会等着你的!”清朗的话音回荡在脑际，激起片片涟漪。七年前那一幕幕场景历历浮现在眼前。女孩在表露心迹时，那一瞬的羞涩更是丝毫没有被时间冲淡。七年来自己无时无刻不在牵挂的就是她的笑脸，终于回来了，不想等待他的却是这样的局面。在老俩口的叹息中，少年默默地低下了头，良久无语。他站起身来，小心地将笛子放在了女孩的枕边又轻轻地替她理了理垂在额前的秀发。随即拿起佩刀，大步走了出去。

“尊神，你不能去！太危险了，那是荒神之长啊！尊神！尊神……”老头儿三步并两步地追了出来，望着少年坚决的背影无奈地摇头叹息。

不知过了多久，奇稻田醒了。恍惚中记得“他”好像来过了。双眸中透着关切，虽然依旧是一副不苟言笑的样子，但她能读懂那份独特的温柔。望着枕边的竹笛和哀默无语的老俩口，女孩什么也没说，拿起笛子，寻着少年的足迹向那云雾缭绕的山巅走去。

清风习习，悠扬笛声中，身披白衣的奇稻田姬一步步地走着。“我是战神须佐之男，等着我，我一定会回来接你!”当初他的话语是那么的自信。从那一刻起她就知道他们将永不分离。一声凄厉的长嗥惊起无数的飞鸟，巨大的声响荡彻在山谷中，几里外的树林里隐隐浮起一层黄色的烟障，八岐大蛇发怒了。奇稻田能够清楚感到他就在上面，甚至能够感受到他的心跳和呼吸。她不自觉的加快了脚步，想早一点赶到心上人的身边。一块百十斤重的巨石从半空中飞将下来，重重地砸在路旁。激溅起的沙石划破了奇稻田的手足。奇稻田浑然不觉，在她来说此刻四周的一切都是寂静无声的，反复在耳边的只有当初的那一句誓言：“我是战神须佐之男，等着我！我一定会回来接你的……”

老俩口再也没见过他们的女儿，山中的魔物也渐渐地被人们遗忘。几年后，在一个初春的早上，两位老人家在门口发现了一个白白胖胖的婴儿。孩子躺在竹篮里甜甜地睡着，手中握着奇稻田的竹笛。旁边的地上插着一柄神异的宝剑，三尺剑锋毫尘不染，薄薄一层寒露凝结其上透散着幽蓝色的光晕。“这是我们的外孙呀，是我们的女儿和神尊的子嗣。”老太太鼻子一酸，泪水夺眶而出。目光落在那柄宝剑上，“真是一柄神剑呀！”他若有所思地喃喃道：“就叫草雉吧。”

沧海桑田，时过境迁，千百年过去了，天孙琼琼杵尊的后代在这块土地上繁衍生息，开疆阔土。恣意地索取使大地的面貌为之改变，群体间不停地重复着建造和毁灭的过程。阴霾取代质朴，贪欲将天神恩惠挥霍殆尽。在不可知的时间和空间中，混沌之力再次睁开了双眼，等待着封印的破除。

接连几天的大雨使越前山道变得泥泞不堪，刚好成为人心的写照。士兵们无精打采地蹒跚踌躇，面对可以预见的失败，谁也提不起精神。就在几天前，数万公方大军从天而降向足羽城发起了排山倒海般的进攻。守军措手不及地应战，伤亡惨重，只得龟缩在木篱后面苟延残喘。朝廷的增援迟迟未到，偏偏敌人又抱着志在必得的决心。城池的陷落已是早晚的事情，眼见朝廷在北陆将再无立足之处，届时公方南北夹击之势一成，足利家必将遭受灭顶之灾。看来，朝廷的器数将尽了。守护斯波高经对于黑白情势可以说是一清二楚但却又毫无办法。毕竟知道猛虎噬人是一回事，擒住猛虎却又是另外一回事了。城下那只北陆猛虎此刻一定正在贪婪地磨着爪子吧。足羽的城墙已经无法再抵挡他那养精蓄锐后的一击了。也许真该羡慕那些已死的人，比起面对死亡，等待似乎要承受更多的煎熬。

“小杂种!”男孩被打倒在地几乎昏了过去，半边脸颊高高肿起。“哈哈，连小鬼也对付不了，你的力气昨晚都用完了吧!”哄笑中充斥着各种下流鄙俗的言语。石三的脸色逐渐变得不好看了，“刷”地一声，明晃晃的佩刀已经出鞘。尽显杀气的瞳仁中映着男孩子惊恐的脸。“大人，大人，求求您放过我们吧，我们什么也没有做啊！大人您行行好，放过我们吧!”妇人挡在男孩的身前，不住地向这个下级武士磕头，身上脸上沾满了泥水。

“滚开！贱货!”女人挨了重重的一脚，蜷缩在那里不住地呻吟。石三吐了一口口水：“呸！我们就要为主上尽忠了，你们这些贱民也是一样，你们这些贱人活着也是一堆垃圾，还不如让我送你们尽忠，这是你们的光荣!”他边说边举起刀，嘴边浮现出一丝扭曲的微笑。男孩站在那里不住地发抖，望着闪亮的刀尖，吓得忘记了逃走，呆呆地一动不动。

也不知哪来的力气，本来倒在一旁的女人突然跃起，死死拽住石三的胳膊不放。“源太郎！快跑！快跑啊!”“混帐，你干什么！臭婊子，放手!”“快跑啊”！男孩子愣了一下，转身就跑。“混帐！放手！喂！别让他跑了！一名士兵起手一箭正中后心，男孩子应声扑倒。嘲笑的声音更大了。石三将刀从少妇那已经瘫软的身躯中抽出来。一边咒骂着一边走过来。男孩已经叫不出声了，歪躺在那里大口喘着粗气。“小杂种，我让你跑!”石三猛地一刀挑出了男孩一只眼睛。伤口血如泉涌，源太郎顿时昏了过去。

“有人来了!”所有的神经立刻紧绷起来。石三也停下了手中的刀和众人一起向一方观看。伴随着急促的马蹄声，道口隐隐现出十几骑战马。马上武士个个骠悍，为首一人更是英武。魁伟雄健的身躯上披着金红两色的盔甲，阳光映在上面晃得人睁不开眼。

足羽城是不可能有人突围出来的，那么来人十有八九就是敌人。难道敌人转移了战场，要先拔掉藤岛塞吗?一瞬间每个人都是思绪翻滚，来不及整理。因为很快的，他们就看清来人，更看清了使

番背上那呼啦啦抖动的军旗。

“是大黑中旗!”不知是谁一声撕心裂肺的高叫让每个人都从头凉到了脚。“是新田!”另一个更加绝望的喊声彻底撕碎了人们的理智。来者不是别人，正是数败足利尊式的南朝大将新田义贞。北陆的猛虎颔首长啸,就要噬人了。

士兵们顿时炸开了锅，大声呼喝的是想强压自己的恐惧，另一些准备偷偷溜走却发现脚已经多少有些不听使唤。“放箭！放箭!”几人摘下藤弓但颤抖的手却怎么也扣不上箭。一念之间，新田的战马已然驰到近前。只听“咚”的一声闷响，马蹄扬起，两名士兵随之向后飞去，一旁有人抢上挺枪欲刺，新田大喝一声将其连人带枪斩为两段。接着头也不回地一伸手，牢牢抓住了身后递来的枪尖。腕子用劲一振，那人已经高高飞起砸在同伴的身上，两人都是立时毙命。一时间战马所过之处人们纷纷如刈麦似的倒下，没倒的则惨叫着四下躲避，谁也不想让自己脆弱的生命之灯在这股强风中熄灭。每个人都被对死亡的恐惧攥得透不过气来。只有两个人例外:一个是新田义贞,他从来不知道什么叫恐惧;另一个是躺在地上的源太郎,因为他就要死了。

一个十岁大的男孩子与这场战争本应是扯不上关系的，他只是一介流民,像其它许许多多人一样,无辜地被卷入,毫无道理的失去了生命。但另一方面,这场战争与他又是颇有干系的。因为战争双方都宣称是要带给他们幸福，所以他也理应交出自己的生命做为感激吧。既然生在这个时代就注定无法逃避,不过,一切一切再也无关紧要了,马上就可以解脱 。没有震耳欲聋的喊杀,四下里静极了,他觉得很累,只想安静地睡一会儿,在混沌中步向黑暗。源太郎清楚地知道:自己就要死了。

原先怕得要命，现在看来也不过如此，这种奇妙的感觉就是死吗?模糊的意识似乎在做最后的抗争。“喂，你憎恨吗?你想活吗?”一个声音不知从何处而来,迷走在意识的洪流之中。源太郎半点力气也没有了,他只想静静地睡去。但那声音偏偏不罢休,继而又化作无数的低语敲打着他衰弱的思念:“就这样死了?”“你不恨吗?”“……你为谁而生又为谁而死?……?”“你是谁?”“不……你不是!”“想想你的本来……你的魂……”“世人忘却魂而无法自救……”“回归太初，溯本求源!”“你是谁?你——想——活——吗?”源太郎鼓足了所有的力气，“我……我想?”四下里顿时传来无数赞许的声音。“对!你就是我……我就是你……”“宿命轮回，觉醒吧!”一瞬间一种说不出的亲切从胸中涌出，温暖的潮流中四肢百骸无不舒畅。许许多多的思念飞快地流入少年的脑海迅速淹没了十岁幼童那浅显的阅历和知见。伴随而来，还有源源不断的力量……

又开始下雨了，雨水洗涤着污秽的尸体编织出许多错综的红色小溪。武士们乘着马三三两两散落于山道上，寻找那些奄奄一息者补以致命的一击。新田策马徐行，警惕地环顾四周。没来由的,战马突然猛地把头一甩,不住地后退,似乎是预感到了什么危险。好容易勒住马匹，大将军抬起头惊愕地看到他此生从未见过的一幕景象:正前方的尸堆中缓缓站起一个满身血污的男孩，胸前贯穿着羽箭，一只眼睛的位置上是咕咕冒血的血窟窿。一般人要是受了这样的重伤能够喘气已经是奇迹，更不要说是站立了。然而从男孩的脸上竟然看不到一丝痛苦的神情，相反的他在笑，一声不出地静静地笑着。

“那个人!你是什么鬼魅!”大将军勒住躁动不安的战马，提刀指问源太郎。

“你很强呢，你想要这个国家吗?”童稚的声音中竟透着说不出的威严。

“混帐!你这妖孽!胡说些什么!”

男孩子呶了呶嘴，“嘿，是了，像你这样的人应该是为了虚妄的名誉而活。可惜呀,虽然强却没什么用……”

“住口!侮辱上皇和武士的尊严!妖孽!觉悟吧!”新田高举战刀,猛磕坐骑。但身经百战的战马却无论如何不肯前进,就好像前方有一道无形的墙在拦挡。

男孩笑了,“真是笨得连马都不如 ……”他叹了一口气:“还是不行,看来不是这个,喂!你去死吧!”他一把将胸前的羽箭拔了出来。三根手指微微叉开,俨然是一张弓的形状,而那根箭竟然就在他手上悬空浮起,箭尖缓缓地转了过去,随着食指轻轻一抖,羽箭破空而出,带着不可阻挡的励势直入眉心。新田“咕咚”一声堕下战马，双眼怒目圆睁。一代名将壮志未踌，到死都不明白究竟发生了什么事情。“嘶嘶”声响起箭杆上兀自燃起一团苍紫色的火焰。

“下贱的东西,竟敢如此无礼。也好，就用你的命换取五十年的乱世吧。”

雨越下越大，远空中一道闪电将漆黑的天幕劈得四分五裂。大地仿佛也在隆隆的雷声中颤抖。

“五十年的时间，足够了。伟大的荒神之长啊，请平息您的怒气。给我些时间，再给我些时间。届时我们八人一定会在这里恭迎您的降临，手握天照的权柄，君临这罪人的大地!我乾之苍炎家守源太郎向您盟誓。在此之前，请您静静地等待……”伤口已经不再流血，源太郎转过身隐迹于浓雾之中。(序章终·待续)

SPARK

好不容易《狩剑传说》总算是与大家见面了。当初最早在聊天中谈起,只是想做个短篇而已。“可以写草雉、八神他们前世的故事吗?”绯雨当时嘴里塞满了比萨呜哩呜噜地对 BLUE 他们说出了这个想法。不想一发而不可收拾更被默文误导，稀里胡涂地接下了连载的任务。

素盏鸣尊(须佐之男)是天照大神的弟弟,是伊奘诺尊和伊奘冉尊的第三个儿子。他在高天原之变后被流放到大地上。在出云的肥河边邂逅了奇稻田姬及她的父母足名椎和手名椎，斩杀了魔物八岐大蛇(详见《典藏本》上,“格斗之王秘话”一文)。说草雉是其后代纯属作者的演绎,事实上素盏鸣尊的后代应该是大国主神(曾与天孙琼琼杵尊争夺苇原中国)。但草雉剑,八尺琼曲玉,八咫铜镜这三种神器是确实存在的，影器至今还在许多神社中供奉(“薙”字在字库中没有,权且用“雉”代替)。新田义贞是笔者非常喜爱的历史人物,玩过《太平记》的朋友应该不会不认识他。新田在延元三年(1338年)七月的足羽城攻防战中,被一支流矢射中眉心而殁。虽不能说是决定性的,但他的死确实使情势发生了转变。倘若他还能活着,与北田家一齐努力,可以设想是有可能结束南北朝分活局面的(而不用等到几十年后由足利义满来做)。在此特请那些喜爱历史的朋友们原谅作者的某些篡改,毕竟故事和历史是不同的,在今后的连载中这样的现象也会经常出现,希望大家抱着宽容的心态来看待。

总之,“在室町时代的风物中,一部描述三神器故事的通俗武侠小说”就是这篇连载最好的定义吧。绯雨会尽己之力把它做好,也希望大家多多支持,作者本人的水平有限,不足之处希望大家指正。特别感谢精通日本历史的驰骋兄之大力协助!时间不早了,那就到这里吧,下回再见。

98年下半年合订本

将于近期上市！

汇集了98年7－12月号杂志中的精彩内容，无论在实用性还是在收藏性方面，都有着宝贵的价值。



邮购地址

定价仅为28元 免收邮费

西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编：710054

洛询电话：029－7809070

电子游戏广场(2)

将于2月初隆重上市！

新作介绍 全面介绍近期发售的经典游戏，使玩家更能明确地找到自己的目标。

完全攻略 将1月～2月的游戏精品进行全面剖析，它依然是玩家们的指路明灯。



邮购地址

定价仅为10元 免收邮费

西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编：710054

洛询电话：029－7809070

邮购信息

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》 原定价22元 优惠价15元	《电子游戏与电脑游戏'97下半年合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价:22元	《电子游戏技巧6》 定价:10元
《电子游戏典藏本》 原定价25元 优惠价20元	《电子游戏与电脑游戏'98上半年合订本》 定价:28元	《电子游戏最新指南与攻略之四》 定价:22元 免邮费	《电子游戏技巧7》 定价:10元
电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元 优惠价10元	《电子游戏最新指南与攻略之一》 定价:22元	《电子游戏技巧(3)》 定价:10元	《电子游戏广场(1)》 定价:10元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价:22元	《电子游戏技巧4》 定价:10元	《格斗秘笈》 定价:22元

因新年在即，所以编辑部再一次推出优惠行动，以答谢长期以来支持我们的读者！

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编：710054

②注明邮购书名及册数，字迹清晰工整以免误寄。

③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：029－7809070

梦幻总动员

近200页,全彩,定价仅为25元(暂定)!

全面介绍日本动漫画界的名家及名作(近300余款作品),资料极为详尽!

封面图案请见封三广告

PART 1 完全制霸宫崎峻

宫崎峻进化论
宫崎峻的世界
魔法公主
风之谷

天空之城
となりのトトロ
红猪
魔女宅急便
平成狸合战
侧耳倾听

火垂之墓
海かきこきる
りもひでぽろぽろ
On Your Mark
太阳王子波鲁斯之大冒险
セロ弹きのゴーシュ

未来少年柯南
鲁邦三世 卡利奥斯特罗之城
鲁邦三世
名侦探波姆斯
アルプスの少女ハイジ
パンダゴパンダ

PART 2 漫画界巨匠及其作品

手冢治虫
押井守
大友克洋

庵野秀明
松本零士
永野护

林宏树
园田健一
新房昭之

美树本晴彦
河森正治

(每位漫画家都附有其主要作品的介绍及详尽分析)

PART 3 机器人动画世界大观

高达的世界观
高达总论
机动战士高达系列全部作品

BRAIN POWERED
无敌超人泰坦3等人气机器人动画作品
(本部分全面介绍了迄今为止日本所有有关高达的动画片,以及中国读者熟悉和所不知道的日本著名机器人动画片。内容丰富,资料极为全面。)

PART 4 不朽的名作及新锐作品

机动战舰等共70余部动画名作、佳作的内容简介以及魅力分析

PART 5 少女情怀——少女漫画的世界

少女漫画总论
CLAMP——爱与幻想的迷宫大冒险
齐藤千穗——敲开少女的心扉

由贵香织里——颓废唯美恶之花
……
(本部分将为大家介绍在我国人气极高的少女漫画家及其作品,特邀多位国内漫画网业制作人畅谈少女漫画的魅力!)

PART 6 世界名作剧场

为大家介绍在世界领域享有盛名及对后世影响深远的动画名作

PART 7 周边天国

首次公开动漫周边产品

欢迎邮购,免收邮费,邮购办法请见前页。

梦幻总动员



即日推出，敬请期待！





统一刊号: ISSN 1005-250X
CN 46-1039/G3
定价: 6.50元